4/98

MMX - PRZEGRANA SPRAWA?

Świat Gier Komputerowych

KALI
jutrzenka graczy

REAH
tuż przed premierą

FALLOUT

MYSTERIES OF THE SITH

BATTLEZONE

rady i porady:
WING COMMANDER 5: PROPHECY
BROKEN SWORD 2
DARK EARTH
HEAVY GEAR
CLASH

REBELLION

ISSN 1230-5773

NASZE ARCHIWALIA

Jeśli chcesz otrzymać, któryś z poniższych numerów, to wypełnij kupon prenumeraty.

ZAGRAJ Z NAMI!

TWÓRCY TAKICH HITÓW JAK WARCRAFT II I DIABLO PRZEDSTAWIAJĄ

StarCraft™

3 wyjątkowe rasy

Bez względu na to czy dowodzisz nienadzwyczajnymi Terranami, mistycznymi Protossami czy krwiożerczymi Zergami musisz opracować zupełnie nowe strategie aby w pełni wykorzystać poszczególne jednostki oraz możliwości i technologie każdej z ras.

Współzawodnictwo w internecie

Zmierz się z przeciwnikami z całego świata dzięki bezpłatnemu dostępowi do sieci serwerów Battle.net™. Gra poprzez internet da Ci możliwość walki w osobą i uczestniczenia w turniejach on-line. Wszystkie Twoje osiągnięcia zostaną odnotowane w oficjalnych rankingach Battle.net™.

Zróżnicowane pola walki

Zanurz się w śmiertelnym wirze międzygwiezdnej walki, najazdów na planety i infiltracji tajnych baz. Oddani pod Twoje rozkazy ziemscy Szpiedzy Duchy, najwyżsi templariusze Protossów i Protektorzy Zergów z pewnością zadecydują, która z ras ostatecznie podbije galaktykę.

Rewolucyjne efekty specjalne

Symulacja oświetlenia, zasięgu wzroku oraz półprzezroczystości stanowią o niezwykłym realizmie gry, zarówno od strony taktycznej jak i wizualnej.

Rozbudowany edytor kampanii

Skonstruuj własne misje lub kampanie za pomocą wbudowanego edytora. W Starcrafcie jest to naprawdę łatwe.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

WWW.BLIZZARD.COM

battle.net

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ CD PROJEKT (0-22) 672 89 09
- Sprzedaż wysyłkowa
- Informacje na temat produktów
- Obsługa zamówionych towarów

Koniecznie odwiedź naszą stronę w internecie: www.cdprojekt.com

CD PROJEKT

Biuro. Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, **Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków** pl. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17, **Radom** pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19;
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18, **Warszawa** ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
E-mail: cdprojekt@cdprojekt.com.pl
Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt, CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.

StarCraft, Warcraft II i Diablo są zastrzeżonymi znakami handlowymi Blizzard Entertainment. Logo Nazwy Blizzard, DMC Software, zastrzeżone Blizzard Entertainment. Copyright © DMC Software International Group. Wszelkie prawa zastrzeżone.

LICOMP•EMPIK•MULTIMEDIA Sp. z o.o.,
ul. Chocholowska 3c, 02-935 Warszawa,
tel./fax (0-22) 642-81-85, (0-22) 642-99-27

Autoryzowany partner Sony Playstation.
Partner handlowy firm: GT Interactive, Take 2, Europress, Premia, Activision, Virgin, Electronic Arts i Lucas Arts

Kupując u nas masz gwarancję, że produkt jest oryginalny i wolny od wad, a oprogramowanie nie zawiera wirusów niszczących konsolę.

Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Świat Gier Komputerowych

ISSN 1230-8773, INDEX 320358
ROK 6, NR 4/98 (64)

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZ. (dział polski):
Wojciech Stawski

Z-CA RED. NACZ. (dział zagraniczny):
Piotr Orchelski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyło

DZIAŁ PRENUMERATY:
Agnieszka Jasiulewicz

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska
Piotr Rogalski

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski
Rafał Bumażnik
Przemysław Buska
Piotr Gontarek
Adam Gregrowicz
Sebastian Kłomski
Dariusz Lewkowski
Krzysztof Lutowski
Arkadiusz Matczyński
Michał Nowakowski
Michał Śledziński
Robert Wiśniewski

KOREKTA:
Kamila Tkaczyk

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel./fax (0-52) 345-54-33

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
IMAGO sp z o.o.

PREZES wydawnictwa:
Andrzej Kentzer

KONTO:
BS Bydgoszcz
B1420007-320545-27001-1

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1
Bydgoszcz

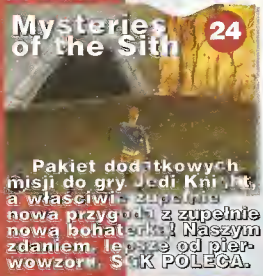
Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

Cześć

Podobnie jak grudzień, także kwiecień ma tę zaletę, że stwarza doskonałą okazję do świątecznej inwazji gier. Oczywiście nas, graczy, cieszy to niezmiernie; przynajmniej w tym jednym aspekcie prawa rynku są po naszej stronie, gwarantując nam taki wysyp dwa razy do roku. Oczywiście, również i tym razem producenci nie zawiedli, wydając całą kopę tytułów, jak to powiadają, specjalnie dla nas. Co więcej, wraz z masą gier słabych, średnich i dobrych, zadbano także o kilka naprawdę niezłych hitów. Zresztą to z tego właśnie powodu w naszej redakcji na krótko zapanował istny chaos. Otóż kiedy już pograliśmy we wszystko, co do pograniа było, okazało się, że o znaczek ŚGK POLECA ubiegają się aż cztery tytuły. Oczywiście, natychmiast przystąpiliśmy do dysputy, w której mieliśmy ostatecznie rozstrzygnąć o przyznaniu nie więcej, niż dwóch wyróżnień, a najlepiej tylko jednego, ale pomimo zastosowania wszelkich możliwych sztuczek z zakresu erystyki, niestety, nie doszliśmy do żadnego kompromisu. W rezultacie stanęło na tym, że wszystkie cztery nominacje otrzymają nasze błogosławieństwo, my zaś staniemy jednym frontem naprzeciw wszelakim marudom, którzy twierdzą, że tak nie można (a dlaczego?), że powinniśmy być obiektywni (a jakiż to sąd może być obiektywny?!), że jesteśmy od tego, aby wdeptywać gry w ziemię (niby po co, przecież my je kochamy!). Mamy też koronny argument, który jednak zamierzamy skierować tylko do tych normalnych Czytelników, ten mianowicie, że gry te naprawdę są tego warte i jawną niesprawiedliwością byłoby pominięcie przy wyróżnianiu którejkolwiek z nich. Zresztą, co ja Wam będę tłumaczyć - sprawdźcie sami.

SPIS TREŚCI



ZAPOWIEDZI

Actua Tennis 9
Blade 11
Commandos Behind Enemy Lines 12
Dune 2000 11
Emergency 11
Game, Net & Match 9
Golden Goal 9
Jet Fighter: Full Burn 10
Power Boat 8
Quake 12
Reah - tuż przed premierą 13
Redline Racer 8
Semper Fi 10
Xenocracy 10

RECENZJE

Age of Rock 44
Arcade's Greatest Hits... 37
Balls of Steel 34
Battlezone 22
Bug Riders: The Race of Kings 42
Cart Precision Racing 31
Croc, Legend of the Gobbos 35
F/A-18 Korea 28
Fallout 14
Front Line Fighters 43
Hellfire 30
Last Bronx 36
Legacy of Time 26
Maximum Force 40
Morton Strikes Back 44
Mysteries of the Sith 24
Project Paradise 40
Rebellion 18
Smocze historie 41
Star Command Revolution 39
Streets of SimCity 42
Sword 45
Test Drive 4 32
Tone Rebellion 38
Wyspa 7 skarbów 41

RADY I PORADY

Clash 57
Broken Sword 2 60
Dark Earth 52
Heavy Gear 63
S.O.S. 66
S.O.S. - skrzynka kontaktowa 67
Triki 68
Wing Commander 5: Prophecy 54
Z prywatnych zbiorów 51

SPRZĘT I MULTIMEDIA

MMX - przegrana sprawa? 74
PC Trident Pad 72
Spiderman Cartoon Maker 71
Web news 70
Zostań małym Picasso 71

TRYBUNA

Bez prądu 90
Film 88
Hity 79
KALI - jutrzenka graczy 76
Kantyna 82
Konsola 84
Listy 6
Między nami, graczami 81
Ogłoszenia 92
Retro 86
Świat według ManJAka 80
Turniej przedpremierowy Target 78
Tawerna 83

Tabelka ocen

wyróżnienie (przyznawane przez redaktorów ŚGK)

gatunek gry (logiczna, zręcznościowa, przygodowa, role-playing, symulacyjna, strategiczna)

wymagania (od góry - minimalne, zalecane)

autor i wydawca oraz polski dystrybotor

cena na polskim rynku

Absolutne fiasko, zawód i wieczne potępienie.

Poniżej normy, choć miejscami przebłysk czegoś lepszego. Nudy.

Standardowe pomysły i wykonanie, sprawdzone metody. Nawet, nawet, ale...

Ponad normę, lecz niestety z brakami, bądź też odwrotnie - braki, ale i tak ponad normę. Oryginalność.

Maksymalna pozytywna ocena. Ekstaza.

Rozwiązanie Konkursów

BLADE RUNNER

Nagrody ufundowane przez Warner Home Video i Warner Music otrzymują:

ANDRZEJ BARAN
(Kielce)
TOMASZ KWIATKOWSKI
(Bożewo)
JAN LEWANDOWSKI
(Chorzów)

KOSZMAR MINIONEGO LATA

Nagrody ufundowane przez Syrena Entertainment Group otrzymują:

DARIUSZ KOTOWICZ
(Łódź)
RAFAŁ RÓŻAŃSKI
(Leszno)
TOMASZ TIPPE
(Olsztyn)

ŚGK w cyberprzestrzeni

http://www.sgk.com.pl

Zwycięzcą siódmego konkursu WWW została:
Ewa Ficek (Przeginia)
Otrzymuje ona od nas roczną prenumeratę ŚGK.

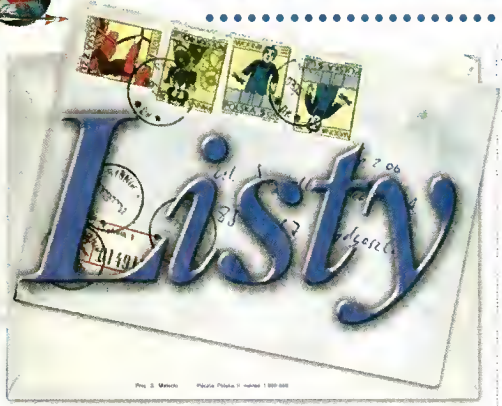
o o o

Informujemy, że na naszej stronie WWW uruchomiliśmy nowy dział pt.

FORUM

Dział ma charakter otwarty, bowiem to właśnie Wy będziecie tworzyć jego zawartość, prowadząc dysputy na tematy związane z grami i graczami.

Zapraszamy!



Niektórzy to mają fantazję! Tyle razy prosiłem, błagałem, a nawet ostrzegałem, a ci „specc od słownych fajerwerków" ciągle swoje. No i doczekali się - i niech im Prima Aprilis lekkim będzie.

Trochę to niejasny wstęp, ale za chwilę sami się przekonacie, o co chodzi, oto bowiem z okazji 1. kwietnia postanowiłem sobie pofolgować i podzielić się z Wami największą tajemnicą ŚGK - listami, które nie przeszły pozytywnej weryfikacji z przyczyn, nazwijmy to, technicznych. Całość podzieliłem na trzy grupy, gdyż znajdziecie tu nie tylko wypowiedzi absurdalne w ogóle, ale także absurdalne z powodu niewiedzy lub przez przypadek oraz absurdalne z zamierzenia. Z góry ostrzegam, że niektóre fragmenty zawierają wszelkie możliwe błędy, lecz dla dobra sprawy zachowałem oryginalną pisownię, chcąc podkreślić wymowę całości. I jeszcze moja rada - polecam poniższe fragmenty odczytać na głos (np. koledze czy koleżance), gdyż dopiero wówczas objawiają one cały swój magiczny urok.

PS. Przepraszam, jeśli kogokolwiek urazi łem, ale w tym akurat przypadku cel uświęca środki. Na znak dobrej woli z mojej strony celowo nie podaję żadnych danych o autorach cytowanych listów. Więcej zrobić nie mogę.

ABSURDALNIE ABSURDALNE

Wiem, że połowa listów, które dochodzą do Waszej redakcji, ląduje w koszu, ale przemyślcie dokładnie moje pytania i dajcie żałosną odpowiedź.

Piszę do Was, bo mam problem. Zanim moi rodzice kupili mi komputer, widziałem u kumpla trzy fajne gry. Chciałbym prosić Was o przysługę. Czy moglibyście mi podać nazwy tych gier?

Gdzie się wpisuje pełne adresy w internecie, bo jeśli tam, gdzie pisze „adres" (u góry), to chciałbym Wam powiedzieć, że w internecie nie działa mi myszka.

Czy zamieścicie rozwiązanie do „Tomb Raidera". I nie myślcie, że jestem głupim analfabetą, bo jestem mężczyzną i musiałem się podpisać Lar, a nie Lara (list podpisano „Lar Croft" - przyp. P.P.).

Chciałbym Was pochwalić - macie najlepsze opisy. No właśnie, tylko opisy, bo z oprawą graficzną to już trochę gorzej. Sami przyznacie, że lepiej wygląda ferrari z silnikiem malucha, niż maluch z silnikiem ferrari.

(Uwaga! Tylko dla ludzi o mocnych nerwach.)

Wstęp do waszego listu chciałbym napisać co najmniej kilka słów. Oto pierwsze pytanie! jestem Fanem gier i ŚGK już od 94 r. i czytam waszą gazetę i co chwilę widać z nowimi grami na kartę 3D dlaczego tak i po co. drugie pytanie! Posiadam Pentium 100 z 8 MB RAM i windows 95 napiście jakie lepsze i tanie procesory, płyty główne, mb ramy i tak dalej żełym co najmniej 10 lat był dobry komputer i lepsze gry na PC i ostatnie to trzecie pytanie! czy na „The Settlers Złota Edycja 2" są triki lub coś podobnego. i „Need for Speed Secjal Edcion" są jakieś triki. i dziękuję redakcjom i wszystkich co pracują na ŚGK.

POWAŻNE INACZEJ

Posiadam komputer IBM PC 286 z 1 MB RAM i z kartą graficzną EGA. Czy wejdą mi gry: „Colonization", „Indiana Jones and the Fate of Atlantis", „Empire", „Civilization 2", „North & South"?

Niedawno kupiłem sobie grę „Duke Nukem 3D" i zamiast przeczytać instrukcję, natychmiast ją zainstalowałem i zacząłem mieszać w menu. Tym to sposobem wpisałem sobie jakiś głupi kod typu „fhuteoihvb" i wyłączyłem „Parental Lock". Czy jest jakiś sposób na anulowanie kodu? Nie chcę instalować ponownie gry, bo mam ważne „sejwy".

Do czego stworzone są gry? To proste po to aby grać, po to żeby po przejściu wszystkich poziomów czy też plansz mieć satysfakcję że jest się dobrym. Czyż nie tak? Więc po co w Waszej gazecie są pisane podpowiedzi (triki), po to żeby jak najszybciej ukończyć grę po to żeby nauczyć się oszukiwać?

Sonet psedo-włoski
w całości i fragmentach
nieco innemu światu poświęcony

Żeby Wam się dobrze działo
i stroniczek przybywało
tym sposobem, wciąż wzrastało
Nasze-Wasze czasopismo

ukochane, rozsławione już
na świecie cenq, przystępnością
wiecie, jak wieść niesie nawet reklam
jest tak mało - konkurencja oszaleje.

Wnet zrozumie sytuację
na półmetku powie: STOP!
Dlatego do dzieła bracia
ŚGK; zaraz? na podium?, na stos?

Myliłby się tamten, który
odpowiedzi szukał, gdzieś
w zaświatach - „No więc zrozum
ŚGK jest dla ludzi i wśród ludzi
znajdziesz go".

DOWCIPNE Z ZAŁOŻENIA

Co mam robić bez komputera przez trzy tygodnie? Help!

Co mam robić, gdy moja siostra (5 lat) chce pograć w „Quake'a" albo w „Duke'a"? Biedna, już jest zdemoralizowana.

Pierwszy rzut oka na wstępniaka (już w nowej szacie - przyp. P.P.) i moim oczami ukazuje się bohater gry Volfgas.

Piszę do Was, bo mam cholera problem! Otóż mam kolegę, z deka głupiego. Ma P100 z 8 MB RAM i Windows 3.11. Miał mi dać korki z maty, więc przyszedł do mnie w poniedziałek. Kiedy przyszedł, zaproponowałem zamiast nauki granie, bo mam blaszaka P200 z MMX, 32 ram, 3dfx. Po godzinie rzeźni w „Carmageddon" chłopak prawie wymiotował, dlatego odpaliłem „Tomb Raider". Trzy godziny u mnie siedział, po czym dostał orgazmu. Mój problem polega na tym, że ten głupek codziennie przychodzi i chce grać Larą. Co mam zrobić? W drodze już przesyłka z „Quake 2", a ten palant codziennie chce grać, bo jak nie, to powie, że pod łóżkiem (pod moim łóżkiem) leżą pisemka dla dorosłych. Pomocy!

Przeprowadziłem szereg skomplikowanych badań na dziewczynach, badając ich reakcje na poszczególne gry. Testy były przeprowadzone na osobniczkach od lat 15 do 18. Był brany pod uwagę refleks

i kolor włosów. Wynik jest bardzo ujednoznaczniający.

„Tomb Raider" powodował zazdrość. Można było się spotkać z uwagami typu: „Kiedy przestaniesz się uganiać za tą rudą?" albo „Mówiłam ci dlaczego kawały o blondynkach są takie głupie - bo wymyślają je brunetki". Tę próbę przeszedłem bez większych obrażeń.

„Wipeout 2097" był przełomowy. Wciąż nie miałem pewności, czy badane zaczną mdleć! Efekt: w ustawieniach bez akceleratora 3D wszystko chodziło płynnie. Choć pojazd kierowany był wówczas trochę niestabilnie, po wielu trudach dotarcałem się jednak do celu. W ustawieniach z uwzględnieniem akceleratora 3D, ale bez takiej karty (wszystkie wskaźniki na maksa) gra chodziła tak wolno, że można było badać reakcje błędnika. Żadna z badanych ostatecznie nie zemdlała, co zaprzecza regule braku predyspozycji u dziewcząt do tego typu gier.

W końcu postanowiłem odpalić internet, a dokładniej IRC. Efekt: strony WWW podobały się, ale nie tak, jak IRC. Prowadząc badania nad zachowaniem dziewcząt przy IRC, stwierdziłem, że mam wykorzystany limit internetu na cały miesiąc. Zachowanie: osobniczki nie odzywały się i nie reagowały na moje wybryki (he, he).

Reasumując, zaproszenie dziewczyny na tzw. „komputer" nie ma sensu. Druga forma podrywu (IRC) powoduje, że osobniczka płci przeciwnej znajdzie u ciebie cichy kącik przy twoim komputerze i nawet cię nie zauważy, kiedy przyjdziesz ze szkoły. Wyłączenie jej z internetu w celu zatelefonowania np. po karetkę dla umierającego sąsiada może spowodować istny nalot dyskietek (i nie tylko) na twoją głowę. Nikomu bym nie radził zapraszać kobiet hurtowo, bo trzeba by założyć światłowód oraz pożyczyć dodatkowe kompy od kumpli. Proponuję skupić się na jednej i nie pokazywać internetu.

Kupiłem sobie 2000 misji do „Warcraft 2". Szybko biegnę do domu załączyć to coś na swojej maszynie (nic do mięsa), a tu wyskakuje: „This program must be run under Program Duszpasterski 97|98". Co mam robić? Pomocy! Jako dowód załączam oryginalną instrukcję (potwierdzam, że załączono takową pod nazwą „Program Duszpasterski 1997|1998: Misje 2000" - przyp. P.P.).

Drodzy Państwo,

A zwłaszcza miłi recenzenci. Mam do Was pytanie: czy Wyście jeszcze nie zwariowali od tych gierek? Z moich wyliczeń wynika, że jeden taki Wasz „zawodowy gracz" musi w ciągu miesiąca skończyć dwie do trzech gier. Rany boskie! Ja rozumiem, że bardzo lubicie gry, ja sam za nimi przepadam, ale to chyba przesada! (...)

Jednak o wiele bardziej gorzką prawdą jest chyba to, że nawet jeśli trafi Wam się jakaś fajna, wyczekiwana od dawna gra, to zaraz musicie o niej zapomnieć, bo - prawda - służba nie drużba i czas odpalić kolejną, zacierając po poprzedniej jeszcze świeże ślady łez. Jak Wy tak możecie żyć? (...)

I jeszcze jedna sprawa. Jak to się dzieje, że nie znudziliście dotychczas tymi grami? Jesteście inteligentnymi, już chyba dorosłymi ludźmi (świadczy o tym styl Waszych wypowiedzi) i wciąż zajmujecie się... właśnie nimi! Czym one dla Was są? Odnoszę wrażenie, że nie tym samym, co dla przeciętnego gracza. Może czujecie się, jakbyście byli częścią wielkiego show businessu? A może ważniejszy dla Was jest warsztat publicystyczny (czy się dobrze wyraziłem?) i profesjonalne podejście? (...)

(Odpowiedź - dawno już zwariowaliśmy, ale wciąż nam mało; święte słowa; kochamy je - przyp. P.P.)

A! Odnośnie Śledzia - widzieliście go od czasu Wigilii? Bo wiecie jak to jest... Wigilia... kolacja... śledzie w śmietanie...

zebrał i doniósł:
P.P.

REDLINE RACER

Wydawca: Ubi Soft

Wyścigi motorów to temat, który nie pojawia się zbyt często na naszych łamach. Dlaczego? Ano same motory nie są zbyt wdzięcznym materiałem do robienia gier - ponoć łatwiej jest zrobić symulację jazdy dwu, niż jednośladem. Taka opinia panuje przynajmniej w firmie **Criterion Studios**, twórcy **Redline Racer**, najnowszej, zdecydowanie naładniejszej i prawdopodobnie także najbardziej wymagającej sprzętowo symulacji wyścigów motocyklowych, jaka kiedykolwiek ujrzała światło dzienne. Pentium II 233 wraz z akceleratorem graficznym AGP to w każdym razie optimum... W zamian otrzymujesz rewelacyjną prędkość animacji dochodzącą do 60 klatek/sek, niezwykle realistyczne środowisko gry (motory zbudowane z ponad 3000 wielokątów, fotorealistyczne tekstury, animowane postaci kierowców) oraz przyjemność zobaczenia wspaniałych efektów specjalnych: iskier, dymu, charakterystycznego rozmazania obrazu towarzyszącego dużym prędkościom, świateł reflektorów, śniegu, deszczu, mgły oraz liczonych w czasie rzeczywistym cieni wszystkich motorów.

Osobna sprawa to realizm jazdy motorem. Twórcy **RR** przygotowali aż dziesięć różnych engine'ów gry. Były wśród nich takie, które uwzględniały balansowanie ciałem, wpływ pogody i rodzaj zawieszenia, jak i zajmujące kilka zaledwie linii procedury biorące pod uwagę chyba tylko fakt ruchu joysticka. Gdy w końcu osiągnięto kompromis, okazało się, iż engine zwycięzca to ten sam, który powstał jako pierwszy ale został wówczas zakwalifikowany jako „niespełniający wszystkich kryteriów gry". Cóż, pierwszy pomysł zawsze jest najlepszy.

Swego rodzaju atrakcją są animowane postacie kierowców. Każda z drużyn biorących udział w wyścigu posiada charakterystyczne tylko dla siebie kombinezony. Prezentują się one niezwykle atrakcyjnie, szczególnie w czasie wypadków, które od czasu do czasu mogą Ci się przytrafić. Trasa jest trudna, wiedzie między innymi przez Alpy, nie ma się więc czemu dziwić, iż miejscami może się robić gorąco...

Redline Racer ma szanse ukazać się jeszcze w tym miesiącu, dystrybutorem gry jest zaś firma **LEM**.

POWER BOAT

Wydawca: Interplay

Jeśli chciałbyś spróbować szybkiej jazdy „inaczej", **Power Boat** może być tym czego szukasz. Zasiadasz tu za kierownicą superszybkiej łodzi motorowej, a Twoim celem jest pierwsze miejsce w mistrzostwach świata. Startując w tak egzotycznych miejscach jak dżungla Amazonki, góra Fuji, czy Nowy Jork będziesz musiał udowodnić, że potrafisz sobie radzić z olbrzymimi prędkościami, przeszkodami na trasie, zmienną pogodą i twardą konkurencją ze strony innych zawodników.

Najmocniejszą stroną gry jest jej wyśmienita grafika, choć jaj piękno można docenić tylko posiadając dobry akcelerator 3D. **Power Boat** oferuje trzy opcje gry: mistrzostwa, sialom i wolną amerykankę, czyli tryb arcade. Możesz także zagrać w sieci, ale tylko lokalnej, gdyż o Internacie nic na razia nie wiadomo.Program powinien ukazać się w najbliższej przyszłości, jego dystrybucją w Polsce zajmie się zaś firma CD Projekt.

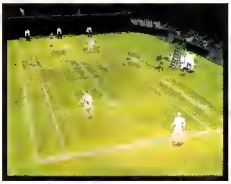
GAME, NET & MATCH!

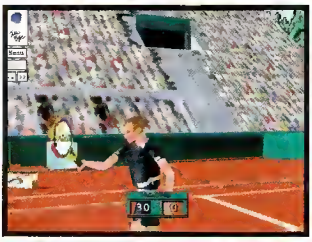
Wydawca: Blue Byte

Uwielbiam grać w tenisa, ale tylko pod warunkiem, że nie muszę wychodzić z domu. Tak się szczęśliwie składa, że jeszcze w tym miesiącu mogę mieć okazję do odświeżenia formy. **Game, Net & Match!** firmy **Blue Byte** to komputerowa wersja tenisa, która umożliwia Ci udział w 169 turniejach rozgrywanych na 13 różnych kortach, na których będziesz mógł się zmierzyć ze 188 przeciwnikami. Super bystra sztuczna inteligencja komputera, który uczy się od Ciebie i na Twoich błędach oraz realistyczna oprawa graficzna **Game, Net & Match!** czynią z tego programu najlepszą chyba tenisową symulację jaka kiedykolwiek zawitała na pecetach. A warto też wspomnieć i o opcji gry poprzez Internet, dzięki czemu będziesz mógł brać udział w prawdziwych międzynarodowych turniejach. Swoją drogą ciekawe, jak twórcy gry poradzili sobie z naturalnymi dla Internetu spowolnieniami w transferze danych? Wprawdzie przebąkują oni coś o jakichś specjalnych algorytmach, ale to pewnie tylko zasłona dymna... Z innych atrakcji **GN&M!** wymienić można jeszcze 6 różnych uderzeń i serwów, płynną animację trójwymiarowych postaci oraz komentatora sportowego, który na bieżąco będzie relacjonował przebieg gry.

Na koniec ciekawostka. Otóż w **GN&M!** zastosowano ten sam engine, który wcześniej „wprawiał w ruch" ***Extreme Assault i Incubation.***

Dystrybucją gry w Polsce zajmie się firma CD Projekt.





ACTUA TENNIS

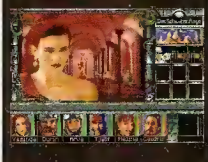
Gremlin Interactive

Jeśli czujesz, iż ***Game, Net & Match!*** może Ci się spodobać, to co powiesz na **Actua Tennis**? Choć nie tak rozbudowany pod względem ilości turniejów i zawodników, produkt firmy **Gremlin Interactive** bez wątpienia jest lepszy

pod względem grafiki i animacji. Jak zwykle w grach spod znaku **Actua**, zastosowano tu technikę motion capture, dzięki której postaci tenisistów (jak również sędziów i chłopców do piłek) poruszają się tutaj jak żywe. Do tego dochodzi pełna gama efektów specjalnych: rzeczywiste cienie, przezroczystość powierzchni, Z-buffer i bilinear filtering. Dzięki temu ostatniemu w grze nie uświadczysz pixela, choć potrzebny będzie Ci też do tego dobrej klasy akcelerator 3D - na przykład Power VR lub 3Dfx. Co się tyczy oprawy dźwiękowej **Gremlin** zaprosił do współpracy dwóch znanych na Wyspach Brytyjskich komentatorów sportowych: Barny'ego Daviesa i Sue Barker. Niestety, dla nas to niewielka atrakcja.

A jednak

Już niedługo na naszym rynku pojawi się Realms of Arkania, znakomita trylogia RPG, której ostatnia część, Shadows over Riva dorobiła się nawet znaczka „Świat Gier Komputerowych Poleca" (8/97). Cykl wydany zostanie w dwóch częściach. W pierwszym rzucie pojawią się Star Trail i Blade of Destiny (w jednym pudełku), w drugim zaś wspomniane wcześniej Shadows over Riva. Wydawcą trylogii jest firma TopWare, która jak zwykle zaskakuje nas niską ceną: 49.95 zł za każde opakowanie.

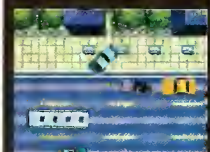


Blue Byte rośnie w siłę

Firma Blue Byte ogłosiła właśnie otwarcie swojego pierwszego przedstawicielstwa w USA. Murder of Crows, bo taką nosi ono nazwę, już teraz pracuje nad swoim pierwszym produktem, internetową grą zatytułowaną Shadowpact. Ma się ona pojawić pod koniec tego roku, co obiecują nam jej twórcy: Chris Todd (Wing Commander III i IV) oraz dr Wade Walker (procesor AMD K7).

GTA po polsku

Grand Theft Auto, tyleż wspaniała co kontrowersyjna gra firmy BMG Interactive, została wydana w polskiej wersji językowej. Za tym godnym naśladowania posunięciem kryje się firma CD Projekt, której bardzo dziękujemy.



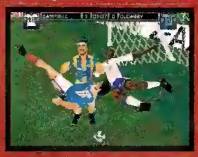
Lunarism na księżyc

Maxis, znany na całym świecie producent Simów (nie mylić z pamięciami RAM), postanowił na poważnie zająć się kolonizacją księżyca. Lunarism to znajdująca się na bardzo wczesnym stadium rozwoju gra, której tematem jest kolonizacja księżyca. Co ciekawe możesz to robić w towarzystwie siedmiu znajomych, grając w sieci lokalnej lub internecie. Data premiery: nie wcześniej niż za rok, ale na pewno przed kolonizacją księżyca.

GOLDEN GOAL

Wydawca: BMG Interactive

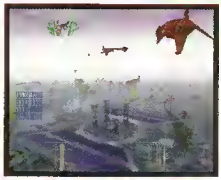
Na rynku komputerowej piłki nożnej liczą się aktualnie tylko trzy tytuły: ***Fifa'98, Actua Soccer 2*** i ***KickOff'98***. Lada dzień może im jednak przybyć groźny konkurent, gdyż na ukończeniu są już prace nad **Golden Goal,** najnowszym dzieckiem firmy **BMG Interactive**. Progrem ten jest o tyle interesujący, że już teraz zyskał tytuł Oficjalnej Angielskiej Gry Zespołowej na tegoroczne mistrzostwa świata France'98, inną atrakcją **Golden Goal** jest fakt, iż występuje w niej ponad 50 drużyn z całego świata w większości przypadków odzwierowanych tak dokładnie, że grających w nich piłkarzy można rozpoznać po twarzach. Całość ma zaś posiadać bardzo płynną animację i bardzo łatwą obsługę. I to

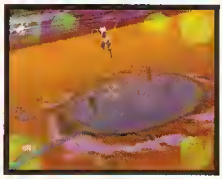


chyba jest metoda na sukces. Dystrybutorem gry w Polsce jest firma LEM.

XENOCRACY

Wydawca: Grolier Interactive

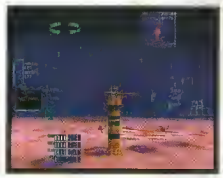




Rzeczywistość roku 10600 nie jest zbyt różowa. Cztery superpotęgi: Mars, Ziemia, Wenus i Merkury stoją na krawędzi wojny, a jedyne co powstrzymuje je od rzucenia się sobie do gardeł to UPN - swego rodzaju kosmiczne ONZ. Ty jesteś szefem tej organizacji, a do Twoich zadań należy wysłuchiwanie skarg ambasadorów wszystkich stron i podejmowanie odpowiednich akcji. Musisz być bardzo ostrożny, gdyż lekceważenie którejś z planet może zakończyć się tym, iż opuści ona UPN. Odbije się to bezpośrednio na Tobie, gdyż do kasy UPN wpłynie wówczas odpowiednio mniej pieniędzy. Wówczas możesz mieć problemy nie tylko z utrzymaniem swojej floty w gotowości, ale i z finansowaniem badań naukowych, które stanowią Twoje główne źródło nowych technologii. Bez nowoczesnej broni szybko zaczniesz przegrywać kosmiczne batalie, a w rezultacie możesz nawet wylecieć z pracy.

Xenocracy to jednak nie tyle polityka, co wyśmienita kosmiczna strzelanina, przy której nawet ***X-Wing vs Tie Fighter*** wygląda jak biedny kuzyn ze wsi. Statki Obcych, walki nad powierzchnią planet i w pasach asteroidów, ponad godzina sekwencji wideo - to tylko kilka z wielu wizualnych atrakcji, jakie szykuje nam producent gry, firma **Grolier Interactive**. Co się tyczy fabuły, możesz oczekiwać licznych wojen, ataku piratów, a nawet wizyty Obcych. Są oni o tyle specyficzni, że nie posiadają floty kosmicznych statków - oni sami są tymi statkami. Motyw organizmów żyjących w otwartej przestrzeni kosmicznej pojawiał się już w literaturze SF (Nightflyers), w grach komputerowych jest to jednak zupełna nowość.

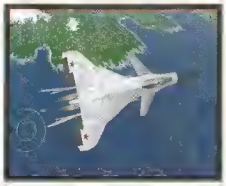
Xenocracy ma się ukazać jeszcze w tym miesiącu, zaś dystrybucją programu zajmie się firma **Mirage**.



JET FIGHTER: FULL BURN

Wydawca: Interplay

JetFighter: Full Burn to kolejna część popularnej serii symulacji lotniczych, w których możesz wykazać się swoją techniką pilotażu. Tym razem akcja gry przenosi Cię na daleką Północ. Norwegia i Rosja wkroczyły właśnie w nową erę stosunków dwustronnych, zapoczątkowaną atakiem rosyjskich samolotów na norweskie pola naftowe. Wkrótce ta lokalna wojna przerodziła się w międzynarodowy konflikt, zaś jego głównymi uczestnikami stały się rosyjskie siły powietrzne i amerykańska flota.



Ty możesz włączyć się do tych zmagań pilotując samoloty obydwu stron. Czeka Cię ponad dziewięćdziesiąt misji rozgrywających się nad Morzem Barentsa (i okolicach), w których będziesz mógł usiąść za sterami takich maszyn jak: F-22N, F/A-18 i MiG-42(!). Dodatkową atrakcją gry jest też ponad dwugodzinna ścieżka filmowa obrazująca przebieg zmagań, która zmieściła się - i to z trudem - na czterech kompaktach. To, plus dobrze znany engine ***Jet Fightera***, możliwość gry w sieci oraz wspaniałe odwzorowanie terenu walk powinno, jak sądzę, skusić wielu miłośników lotniczych symulacji. Niestety, musimy jeszcze trochę poczekać.

SEMPER FI

Wydawca: Interactive Magic

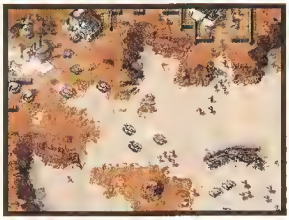
Marines to symbol profesjonalizmu, niezłomnej woli walki i nowoczesnej techniki. **Semper Fi**, zapowiadana jeszcze na ten miesiąc nowa strategia firmy **Interactive Magic**, pozwala Ci wcielić się w dowódcę oddziału marines, który w każdej chwili może otrzymać rozkaz wyruszenia do boju. W czasie trzech kampanii oraz 15 niezależnych misji walczył będziesz w tropikach, płaskach pustyni i bezludnych pustkowiach Arktyki. Aby sprostać tak ekstremalnym warunkom trzeba mieć nowoczesny sprzęt. Ty masz go nawet w nadmiarze. Szeroki asortyment pojazdów pancernych, wozów rozpoznawczych, amfibii, helikopterów i jednostek piechoty powinien zapewnić Ci komfort przewagi technologicznej nad wrogiem.

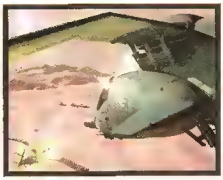
Interactive Magic jak zwykle zadbała o szerokie możliwości zabawy w sieci (lokalna, Internet, modem), ultra militaryści otrzymali zaś edytor map i scenariuszy, dzięki którym będą mogli grać w nieskończoność.

Dystrybutoter gry w Polsce jest firma MarkSoft.

DUNE 2000

Wydawca: Virgin Interactive

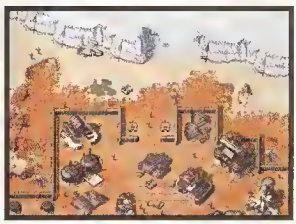




Dwa miesiące temu podaliśmy informcję, iż **Westwood Studios** szykuje się do premiery **Dune 2000**, następczyni słynnej ***Dune 2***. Obiecałem wówczas, iż wkrótce podamy kolejne informacje o tej grze. Obietnicę spełniam, oto kolejna garść faktów (i screenów).

Największą nowością jest, rzecz jasna, grafika (co widać). Tym razem mamy pełną SVGA, 16 bitowy kolor z możliwością przełączenia na 8 bitów, jeśli zażyczysz sobie płynniejszego przesuwania ekranu. Fabuła gry, czyli walka Atrydów, Harkonnenów i Ordosów o dominację nad Diuną, jak również lista jednostek i budowli pozostały natomiast praktycznie niezmieniona. Jedną jedyną nową jednostką są bowiem przemytnicy, których w istocie zabrakło sześć lat temu. A swoją drogą ciekawe, czy i tym razem do zabawy wmieszają się imperialni sardaukarzy, i czy będziesz mógł sprawować nad nimi kontrolę? Byłoby ciekawie.

Całkowitej zmianie uległy misje, które tym razem poprzedzane są „filmową" odprawą. Ponadto, wzorem ***Command & Conquer***, będziesz miał możliwość naprawy i sprzedaży budynków, jak również wydawania (to jest już oryginalny pomysł **Dune 2000**) swoim jednostkom złożonych rozkazów. W czasie walki pomocna będzie udoskonalona mapka terenu, na której można zaznaczać punkty, do których chciałbyś się w razie potrzeby natychmiast przenieść.



I, byłbym zapomniał, radar pokazuje wreszcie pozycje jednostek lotniczych.

Jakkolwiek do premiery gry pozostało jeszcze trochę czasu (maj) myślę, że już teraz mogę sobie pozwolić na nutę optymizmu. Jak stwierdził bowiem Brett W.Sperry, szef **Westwoodu**, *„Dune 2* jest wciąż popularna wśród naszych fanów. Zdecydowaliśmy się ją ulepszyć i dać w ten sposób jej miłośnikom możliwość wspólnej gry poprzez sieć. Jednocześnie, ci gracze, którzy nie znają **Dune 2**, będą mogli teraz poznać fascynujący świat Arrakis." Nie ująłbym tego lepiej.

EMERGENCY

Wydawca: TopWare

Dość niezwykłą zabawę proponuje nam firma **TopWare**, której najnowsza gra, **Emergency**, stawia przed Tobą niełatwe zadanie ratowania ludzkiego życia. Jako szef służb porządkowych będziesz się tu zmagał z wypadkami drogowymi, pożarami lasów, katastrofami lotniczymi, a nawet trzęsieniami ziemi. Na całe szczęście w Twojej dyspozycji znajduje się najnowocześniejszy sprzęt ratowniczy, straż pożarna, policja i pogotowie ratunkowe. Stopień trudności gry wzrasta dość powoli, będziesz miał więc czas na zaznajomienie się z funkcjonowaniem tych służb. Zabawę będzie Ci uprzyjemniać barwna (65000 kolorów) grafika, świetna oprawa dźwiękowa oraz dynamiczne przerywniki filmowe.

Emergency powinno ukazać się na rynku polskim w lipcu.

BLADE

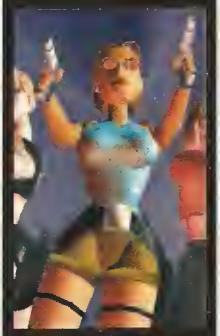
Producent: Gremlin Interactive

Blade to swego rodzaju następca *Tomb Raidera*, z tym małym wyjątkiem, że w roli głównej nie zobaczymy Lary Croft. Akcja gry osadzona jest (sądząc po screenach) w mrocznym średniowieczu i, tak jak było to w przypadku *TR*, ukazana za pośrednictwem „inteligentnej" kamary śledzącej ruchy bohatera. Jak na razie nie wiemy kto nim jest, fabuła gry także pozostaje tajemnicą,

jedyna rzecz zatem co do której jesteśmy pewni to wyśmienita grafika *Blade'a*. Zobaczysz tu wspaniałe efekty świetlne, płynną animację, oraz nowy sposób łączenia płaszczyzn, dzięki czemu pokrywające je tekstury „zlewają się" w jedną całość. W sumie aż szkoda, że gra ma się pojawić dopiero pod koniec tego roku. Pocieszające jest natomiast to, iż na pewno usłyszysz o niej jeszcze nieraz.

Lara na prezydenta

Lara Croft, najjaśniejsza gwiazda gier komputerowych, wkrótce pojawi się na dużym ekranie. Firma Paramount Pictures zakupiła od Eidos Interactive prawa do ekranizacji Tomb Raidera i kto wie, czy już za rok nie pójdziemy do kina na film z Larą w roli głównej. A swoją drogą, jeśli aktor Ronald Regan został prezydentem USA, to może uda się to także pani Croft?



Jedi Knight #1

Miesięcznik Computer World Gaming (#1 w USA i na świecie) za najlepszą grę ubiegłego roku uznał Jedi Knight firmy Lucas Arts. Quake II też zajął pierwsze miejsce, ale w subkategorii „gra akcji".

Malinka roku

Ten sam miesięcznik za najgorszą grę 1997 roku uznał Ultimę Online, która zdaniem głosujących wzbudziła zbyt duże rozczarowanie, by można było jej to darować. Wniosek: nie mów hop póki nie przeskoczysz.

Nowa SEGA

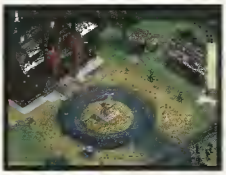
Plotki głoszą, że nowa konsola SEGI będzie działać w systemie WinCE OS. Jakkolwiek ma się ona pojawić nie prędzej niż w przyszłym roku, już teraz można się zastanawiać dlaczego znowu wygrał Microsoft. Czyżby ludzie mówiący, iż pan BG zarządza światem ze swojego biura mieli mimo wszystko rację?

COMMANDOS BEHIND ENEMY LINES

PC

Wydawca: Eidos Interactive

Hans Kloss czułby się jak w domu grając w **Commandos Behind Enemy Lines**, najnowsze dzieło firmy **Eidos Interactive.** Jest to dziejąca się w czasie rzeczywistym gra strategiczna, w której dowodzisz siedmioosobowym oddziałem komandosów. Wyszkoleni w posługiwaniu się najróżniejszymi rodzajami broni, bezlitośni i działający z zaskoczenia, mają oni za zadanie szerzyć spustoszenie wśród wojsk III Rzeszy. Ich obszar działania rozciąga się od Norwegii aż po wybrzeża Afryki, cele ich misji obejmują zaś akcje dywersyjne (w tym niszczenie tam, stacji radarowych i wyrzutni rakiet), sabotaż, egzekucje niemieckich dowódców i szpiegostwo. Myślę, że agent J-23 z radością przystałby do takiej paczki.

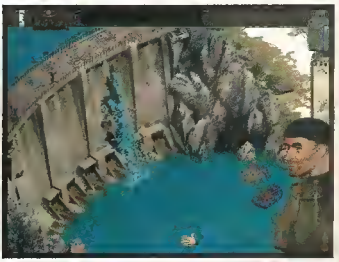


Do największych atrakcji programu zaliczyć należy jego fenomenalną, trójwymiarową oprawę graficzną. Składa się na nią ponad 350 modeli budynków, pojazdów i broni, wspaniale animowane postaci oraz efekty specjalne takie jak wybuchy i cienie. Co więcej, rozwój akcji możesz śledzić za pomocą sześciu niezależnie działających kamer. Choć niełatwo będzie Ci zapanować nad jej przebiegiem, pomyśl jak ściśle możesz dzięki temu kontrolować i koordynować ruchy swoich komandosów. Nawet, gdy działają oni w pojedynkę, z dala od siebie, przez cały czas masz nad nimi pełną pieczę. Inna sprawa, że dzięki dobrej sztucznej inteligencji gry każdy z nich posiada dość sporą inicjatywę, zaś wrodzona (czytaj: zaprogramowana przez autorów gry) inteligencja pozwala im obsługiwać łodzie, samoloty i wszelkiego rodzaju pojazdy naziemne. Każdy z podległych Tobie wojaków specjalizuje się także w jakiejś specyficznej dziedzinie. James Blackwood jest na przykład niezrównanym pływakiem i żeglarzem, Thomas Hancock to spec od broni i materiałów wybuchowych (w

sumie jest tutaj tego 25 rodzajów), zaś Samuel Brooklyn w razie potrzeby jest w stanie uruchomić nawet samochód bez silnika. Z takimi ludźmi nie możesz przegrać. Jeśli na dodatek wykażesz się pomysłowością i umiejętnością dowodzenia, 24 misje, z których składa się gra, nie powinny sprawić Ci zbyt wielu kłopotów.

Commandos Behind Enemy Lines oferuje też opcje gry w sieci lokalnej lub poprzez Internet. Niestety jak na razie nie wiemy, czy będzie można stanąć do walki w deatchmatchowym pojedynku Anglików przeciwko Niemcom. A byłoby tak miło...

Dystrybucją gry w Polsce zajmie się firma **Mirage.**



QUAKE AMIGA

Wydawca: clickBOOM

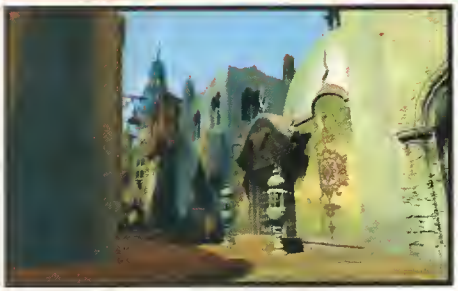
Firma **clickBOOM**, która nie tak dawno podarowała amigowcom niezapomnianego ***Mysta***, teraz skierowała swoją uwagę na kolejny pecetowy hit - ***Quake'a***. W chwili, gdy czytasz te słowa, amigowa wersja tej wspaniałej gry powinna znajdować się już nawet w sprzedaży. Choć książki można pisać o jej grafice i grywalności (tę przyjemność zostawiam recenzentowi), mnie najbardziej ucieszyła wiadomość, iż w **Quake'a** będziesz mógł grać przez Internet także z posiadaczami Maców i pecetów! Brzmi to super zwłaszcza, gdy pomyśli się, jak wielu ludzi na całym świecie wciąż gra w ***Quake'a***. Przedstawiciele **clickBOOM** twierdzą, że jeśli program odniesie sukces, to w niedalekiej przyszłości pokuszą się nawet o samego **Quake'a 2.** Najpierw jednak część pierwsza musi przynieść wymierne korzyści, to wiąże się zaś z koniecznością powstrzymania piratów kradnących firmie zyski.

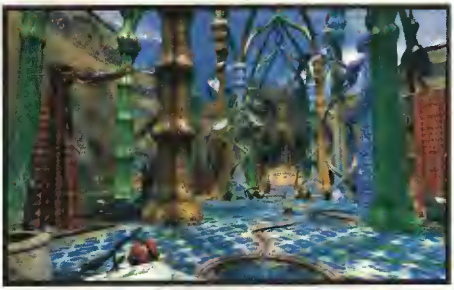
Być może rozwiązaniem tego problemu będzie wprowadzenie numerów seryjnych do każdego egzemplarza gry. Dzięki temu łatwiej będzie niemierzć później źródła „przecieków". Jeśli zde to egzamin, to być może już wkrótce rozpoczną się prace nad amigowym **Q2**. Na razie mamy zaś ***Quake'a***.

REAH - tuż przed premierą

PC

Wydawca: L.K. Avalon

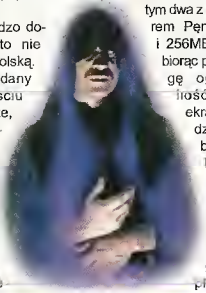




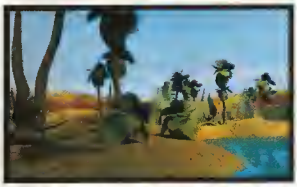
Półtora roku temu, w ŚGK 10/96, pisaliśmy o ***A.D. 2044*** - polskiej grze z bardzo dobrą, w pełni renderowaną grafiką. Od tamtego czasu **L.K. Avalon**, autorzy ***A.D.***, pracowali nad kolejną grą tego typu, o dosyć tajemniczym tytule **Reah**.

Gra opowiada o przygodach pewnego dziennikarza w trzech alternatywnych światach, do których wiedzie droga przez tak zwany Portal. Światy dostępne przez to urządzenie charakteryzują się pewnym ciekawym szczegółem - nie działają tam żadne nowoczesne przyrządy. Pozostają jedynie ręczne notatki i ustne przekazy przebywających tam badaczy. Główny bohater gry, wspomniany już dziennikarz, jest pierwszym cywilem dopuszczonym do tajemnicy Portalu. I oczywiście popada w tarapaty...

Reah robi bardzo dobre wrażenie. I to nie tylko jak na grę polską. Po pierwsze wydany ma być na sześciu kompaktach a także, choć to trochę później, na DVD! Przygotowane jest także 6 wersji językowych (w tym oczywiście polska). Wszystkie płytki gry wypchane są po same brzegi animacjami i świetną muzyką. Tak jak w przypadku ***A.D. 2044*** wszystkie lokacje i przejścia między nimi wygenerowane zostały w programach do grafiki 3D i pozwalają na dosyć swobodne oglądanie wszelkich zakamarków. Autorzy gry podają, że w procesie tym udział brało kilka silnych pecetów (w tym dwa z procesorem PentiumPro i 256MB RAM); biorąc pod uwagę ogromną ilość szczegółów na ekranie nie ma się co dziwić, że potrzebny był aż taki sprzęt. Dodatkowo na ekranie pojawiają się bardzo często żywi, sfilmowanymi aktorzy, przemawiający do głównego bohatera lub po prostu odgrywający sceny ożywiające oglądany obraz.



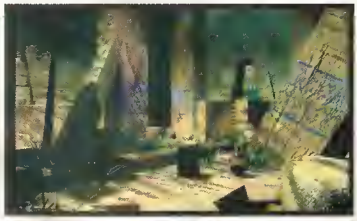
Jednak nie samą grafiką grace żyją, ważna jest też dobra zabawa. **Reah** zaoferuje Ci sporą dawkę przygody (jest w końcu przygodówką), z dużą ilością zagadek logicznych, mniej więcej w stylu legendarnego już ***7th Guest.***



Niektóre z nich to typowe układanki, ale są też i takie, w których musisz się wykazać umiejętnością kojarzenia i słuchania. Jak obiecują autorzy gry, ma w niej być ponad 100 zajmujących łamigłówek, więc z pewnością nie da się jej „przejść" w kilkanaście minut.

Reah, z premierą ustaloną na 1 kwietnia, jest chyba najciekawszym polskim produktem w tym roku. Zresztą niczją rekomendacją gry jest fakt, że została już sprzedana na rynki zagraniczne a przy jej tworzeniu pracowali ludzie od lat trudniący się tym rzemiosłem. Krótko mówiąc - zanosi się na kolejny hit ze stajni **Avalonu.**

Adam Gregorwîcz



Dobrej gry role-playing nie da się zrobić „z marszu". Trzeba mieć pomysł, doświadczenie i pieniądze. Problem w tym, że nawet wówczas można ponieść porażkę. Świadczy o tym chociażby liczba tytułów-niewypałów, których sporo było ostatnimi czasy. Na całe szczęście ludzie stojący za sukcesem gier takich jak ***The Bards Tale*** i ***Wasteland*** mieli zarówno pomysł, doświadczenie i pieniądze jak i łut szczęścia brakującego innym firmom. Rezultat? **Fallout** - najlepszy rolplej w jaki miałem okazję zagrać w przeciągu ostatnich kilku lat.

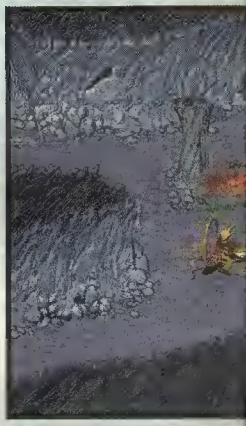
Numer 13

Akcja gry osadzona została w mrocznej przyszłości XXII wieku, kiedy to Ziemia wciąż leczy rany zadane jej w nuklearnym konflikcie. Nieliczni ludzie, którym udało się go przeżyć zamieszkują olbrzymie, samowystarczalne schrony umieszczone we wnętrzu gór. W jednym z nich, oznaczonym szczęśliwą liczbą 13, doszło do awarii - popsuł się chip w systemie oczyszczania wody. Jak szybko obliczono, jej zapas wystarczy tylko na 150 dni. Dla mieszkańców schronu stało się jasne, że ktoś musi wyjść na zewnątrz i poszukać części zamiennych. Ponieważ stare zapiski mówiły, iż niedaleko znajduje się bliźniaczy schron, tam też w pierwszej kolejności postanowiono wysłać zwiadowcę. Ciebie.

Choć intro sugeruje, iż rozwój akcji będziesz oglądał oczami swojej postaci, już po chwili na ekranie zobaczysz mroczną jaskinię ukazaną z góry i nieco z ukosa. Widok ten powinien skojarzyć Ci się z ***Diablo***, jako że sposób prezentacji gry jest w obydwu programach taki sam. Ale na tym podobieństwa się kończą. W przeciwieństwie do ***Blizzarda***, **Interplay** nie poprzestał bowiem na czasie rzeczywistym, lecz dołączył do niego elementy systemu turowego. W rezultacie powstał nowatorski sposób prowadzenia akcji, w którym walka rozgrywa się w turach, a cała reszta, czyli rozmowy, podróże i handel, w czasie rzeczywistym.

Wzór bohatera

Zanim wyruszysz na poszukiwania, musisz wybrać lub stworzyć sobie postać. Asortyment gotowych do gry bohaterów nie jest zbyt duży, gdyż do Twojej dyspozycji oddano tylko trzech osob-



ników. Max jest niezbyt rozgarniętym twardzielem, który wierzy w siłę swoich mięśni, Natalia to inteligentna i zręczna dziewczyna wyspecjalizowana w cichej robocie, Albert stanowi zaś kwintesencję dyplomacji. Jak osobiście sprawdziłem, każda z tych postaci jest w stanie wykonać postawione przed nią zadanie, przy czym droga do celu w każdym przypadku będzie inna.

Choć cechy wszystkich trzech postaci możesz modyfikować, zdecydowanie lepszym pomysłem jest jednak wykreowanie własnego bohatera. Bogaty zestaw umiejętności, współczynników i wad sprawia, iż możesz stworzyć tysiące różnych kombinacji. Jest to jeden z wielu powodów, dla których **Fallout** nadaje się do wielokrotnego spożycia - w zależności od tego, czy zagrasz rolę złodzieja, dyplomaty, czy też obdarzonego fenomenalnym szczęściem idioty, zabawa za każdym razem będzie miała inny smak. Co więcej, **Fallout** tak ściśle wiąże osobowość bohatera ze sposobem, w jaki musisz grać, że po pewnym czasie człowiek naprawdę przywiązuje się do swojej/jego postaci. Uczucie to stopniowo pogłębia się nawet w miarę, jak awansujesz na coraz to wyższe poziomy doświadczenia. Ponadto co jakiś możesz wybrać kolejne cechy i w ten sposób ukształtować w pełni oryginalną, niepowtarzalną osobowość. Powiem krótko, tak dobrze zaprojektowany system rozwoju bohatera gry po raz ostatni widziałem bawiąc się prawdziwym rolplejem (takim z kośćmi, mistrzem gry i własnoręcznie rysowaną mapą). Fakt, iż **Fallout** pozwala Ci poczuć się „jak przy stole" (nieodzowny atrybut każdej rolplejowej rozgrywki) niewątpliwie stanowi powód do dumy dla jego autorów.

Gra

Gdy uda Ci się w końcu ustalić pożądany zestaw cech swojego bohatera, możesz wyruszyć w podróż. Szybko przekonasz się, że Twój pierwszoplanowy cel - chip - jest tylko jednym z wielu zadań, jakie będziesz musiał wykonać. Prawda, na początku gry powinieneś skupić się tylko na nim, czujesz przecież ciężar zegarka z wolna odmierzającego Ci Twoje 150 dni. Z drugiej strony nie wiesz, gdzie szukać swojego upragnionego scalaka, za informacje o nim i broń (bez niej się nie obejdzie) musisz zaś słono płacić. Jedyne wyjście to rola człowieka poszukującego dobrze płatnej pracy. Tej na całe szczęście Ci nie zabraknie. Możesz zająć się eksterminacją skorpionów atakujących niewielką osadę, wystawić policji szefa pewnej lokalnej mafii, zaciągnąć się jako najemnik do ochrony karawany, kupieckiej, tudzież wkupić w łaski gildii złodziei kradnąc pewien niezwykle wartościowy przedmiot. W sumie czeka Cię sporo wysiłku związanego z wypełnianiem zadań częstokroć

ABC Aktu Tworzenia

Rdzeń każdej osobowości stanowi siedem cech: **siła, percepcja, wytrzymałość, wygląd, inteligencja, zręczność i szczęście**. Są one bardzo ważne, gdyż na ich podstawie program określa wiele innych parametrów Twojej osoby: początkową liczbę punktów życia, szybkość działania, czy też odporność na jad i promieniowanie.

Następnym komponentem każdej postaci jest szesnaście umiejętności takich, jak: **otwieranie zamków, strzelanie z broni ręcznej, pierwsza pomoc i zakładanie pułapek**. Ich zaletą jest to, iż możesz je rozwijać w czasie rozgrywki, wadą zaś fakt, iż przez 3/4 czasu gry są one niższe od tych, jakie chciałbyś mieć.

Nie zapomniano też o różnych przypadłościach losowych. Są one bardzo interesujące, gdyż posiadają zarówno dobre, jak i złe strony. Szybki Metabolizm pozwala na przykład błyskawicznie zdrowieć ale niestety odbywa się to kosztem zwiększonej podatności na jad i promieniowanie. Finezja sprawia, iż w czasie walki zadajesz więcej uderzeń „krytycznych", z drugiej jednak strony wszystkie Twoje „zwykłe" trafienia są o 30% słabsze. Moja ulubiona „przypadłość", Krwawy Bajzel jest zaś przepustką do gry w stylu gore - za każdym razem gdy zadajesz śmierć, oglądasz ją w najbardziej sadystycznym wydaniu. Krew i wnętrzności spływają wprost po ekranie.

Co każdy odkrywca mieć przy sobie powinien

Stimpak - Nic tak nie poprawia samopoczucia jak to świństwo. Wystarczy, że wstrzykniesz je sobie w żyłę. Nie uzależnia.

Lock Picks - Gdy zgubisz klucze do swojego schronu, Twoją ostatnią deską ratunku są wytrychy. Pakowane w firmowe,czerwone etui.

Flare - Pochodnia to rzecz, bez której nie można się obejść schodząc do nieoświetlonej piwnicy. Fallout ma ich mnóstwo.

Battle Cops - Im więcej masz tego czegoś, tym lepiej. To pieniądze. Możesz za nie kupić jedzenie, broń, lub czyjeś towarzystwo.

Assault Rifle - Niezbyt droga, skuteczna i rzadko zacinająca się broń. Odpowiednik znanego nam wszystkim Kałasznikowa.

Leather Armor - Utwardzana w promieniach słońca skóra, którą zawsze powinieneś mieć na sobie wychodząc ze schronu.

Iguana-on-a-stick - Iguana na patyku. My coś takiego nazywamy lizakiem. Możesz zjeść, sprzedać, lub wyrzucić.

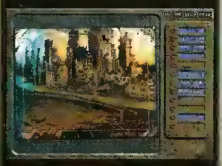
Scout Handbook - Elementarz każdego szanującego się zwiadowcy. Ma twardą oprawę i sporo ilustracji. Cenna netto 1000 BCów.

Moim zdaniem

Piotr Pieńkowski

Przyznam się, że od dawna ostrzyłem sobie pazury na tę grę. Rolpleje 3D są fajne, ale zazwyczaj brak podziału na tury sprawia, że zawierają one zbyt dużą dawkę akcji, a za mało przygody i strategii. Inaczej tzw. rolpleje izometryczne. Tutaj podział na tury jest oczywisty i stanowi błogosławieństwo. Masz czas, żeby się zastanowić, wybrać najlepszy sposób działania, powalczyć z przeciwnikiem przy wykorzystaniu wszelkich zasad taktyki. Po prostu - palce lizać.

Fallout dostałem na krótko i od razu przystąpiłem do gry - oczywiście, z niepokojem, że nie będzie to jednak taki hit, jak się spodziewam. Moje obawy szybko zostały rozwiane, a dowodem niech będzie fakt, że do gry usiadłem „tylko na godzinkę", a ocknąłem się po ósmiu, zziębnięty i głodny, słysząc za oknami budzące się jak zwykle o świcie ptaki. I wcale nie miałem dosyć!



lużno tylko powiązanych z Twoim głównym celem, ale za to przynoszących niezły dochód. Co zaś cieszy mnie w nich najbardziej to fakt, iż nie licząc ograniczonego czasu, masz pełną dowolność w ich doborze. Robisz co chcesz i kiedy chcesz. A jeśli nawet nie jesteś w stanie z czymś sobie poradzić, zawsze możesz załatwić to później. W międzyczasie możesz zaś wybrać się w podróż. Na ekranie zobaczysz wówczas mapę, na której zaznaczone są miejsca, o których istnieniu już wiesz. Klikasz na jednym z nich i już, spokojnie obserwujesz jak strzałka a'la Indiana Jones z wolna posuwa się w wyznaczonym kierunku. Jest to prosty i efektywny system, który oszczędza Ci czasu potrzebnego na własnoręczne odnalezienie poszczególnych lokacji.

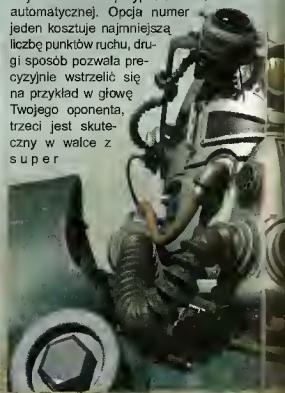
Bogactwo misji oraz możliwość tworzenia własnej postaci stanowią tylko część fundamentu, na którym osadza się dobry rolplej. Kolejna tworząca go cegiełka to Twoja drużyna. **Fallout** i tu nie zawodzi. Choć na początku jesteś sam jak palec, szybko możesz zdobyć towarzystwo. Ot, wystarczy, że będziesz miły dla niektórych osób (proste), zaś Twoje imię znane w świecie (trudne). Swoją pomoc może Ci wówczas zaoferować jakiś najemnik, zwykły chłop lub nawet zwierzę. Ja na przykład chodzę od jakiegoś czasu z psem. Nie mam pojęcia jak się wabi, ani czemu za mną łazi, ale wiem, iż w walce jest równie skuteczny, jak moja dwururka. Ponadto nie żąda udziału w łupach, co także jest cenną zaletą.

Jakkolwiek pomoc różnych przyłączających się do Ciebie osobników jest cenna, czasami stają się oni jednak kłopotliwi. W czasie walki zdarza im się trafić nie w tę osobę co trzeba, wchodzą na linię ognia, bez namysłu pchają się w sam środek największej bijatyki, oraz atakują pięściami facetów uzbrojonych w groźnie wyglądające giwery. Nie potrafią też podnosić ani kupować przedmiotów, przez co troska o zapas ich amunicji spoczywa na Tobie. W sumie wygląda to, jakby komputer (bo to on kieruje ruchami wszystkich NPC-ów) nie bardzo wiedział, co ma robić z tym dodatkowym mięsem armatnim. Szkoda, gdyż tego rodzaju nonszalancja nie bardzo pasuje do perfekcyjnego niemal wizerunku gry.

Do boju

Co innego system walki, którego od ideału dzieli naprawdę niewielki dystans. Jest prosty, a co najważniejsze - opiera się na przejrzystych zasadach. Ot, program sprawdza kto pierwszy zauważy oponenta, po czym automatycznie przełącza się „na system turowy". Od tego momentu wszyscy uczestnicy starcia poruszają się naprzemiennie. Kolejność ruchu, oraz rodzaj i liczba czynności, jakie możesz wykonać, uzależnione są od siły i zręczności. Im współczynniki te są wyższe, tym więcej punktów ruchu masz w zapasie i tym więcej różnych czynności możesz wykonać. Dla przykładu podam, iż Natalia, która uchodzi za bardzo szybką osobę, może w jednej turze dwukrotnie strzelić z pistoletu, albo też wyciągnąć z plecaka apteczkę i założyć sobie porządny opatrunek.

Bardzo interesująco wygląda użycie broni palnej. Otóż możesz oddać strzał „z biodra", wycelować w jakąś część ciała przeciwnika albo też wystrzelić całą serię pocisków, co jest możliwe w przypadku broni automatycznej. Opcja numer jeden kosztuje najmniejszą liczbę punktów ruchu, drugi sposób pozwala precyzyjnie wstrzelić się na przykład w głowę Twojego oponenta, trzeci jest skuteczny w walce z super



A może by tak seguel?

Choć fachowcy (a wśród nich i ja) zgodni są co do tego, iż **Fallout** jest najlepszą od lat grą role-playing, jej twórcom to nie wystarcza. Chcą zrobić coś jeszcze lepszego. Jak udało nam się dowiedzieć, pracują już nad drugą częścią gry, która ma się ukazać pod koniec tego, lub na początku przyszłego roku. Póki co nie wiemy, czym ***Fallout 2*** będzie się różnił od swojego poprzednika, wiadomo nam jednak, iż morale zespołu produkcyjnego jest wysokie. A oto i on - pełen nowych pomysłów, zwarty i gotowy, by znów wysłać nas w radioaktywną przyszłość.

twardzielami - za jednym zamachem możesz zadać powiedzmy sześćdziesiąt ran. Postaci stojące obok Twojego celu też mogą wówczas oberwać, gdyż ten sposób strzelania charakteryzuje się sporym rozrzutem.

Arsenał broni nie ogranicza się tylko do tradycyjnej broni palnej. Znajdziesz w nim jeszcze noże, włócznie, granaty, wyrzutnie rakiet, miotacze ognia i - najskuteczniejsze chyba - karabiny plazmowe.

Co się tyczy Twoich przeciwników, na swej drodze spotkasz między innymi ghule, zmutowane szczury, wielkie owady i niezwykle groźne poczwary, znane jako Death Claw. Są bardzo szybkie, z łatwością dziurawią najlepsze nawet pancerze, a mimo to nawet równać się nie mogą z... ludźmi - najbardziej paskudnym na byle drobiazg gatunkiem, jakiego widział ten świat. Gdy popracujesz nieco jako ochroniarz karawan kupieckich z pewnością się ze mną zgodzisz.

Post-nuklearny nastrój

Wiesz już zatem jak wygląda walka i czym możesz się zajmować w swej stupięćdziesięciodniowej krucjacie, pora byś dowiedział się, jak to wszystko wygląda od strony wizualnej i dźwiękowej. Jeśli chodzi o grafikę, najlepiej można ją określić słowami „staranna i bogata". W czasie gry zobaczysz utrzymane w stylu wizji z filmu Mad Max miasta, rdzewiejące wraki samochodów poniewierające się po pustyni, podziemne schrony kuszące wzrok bogactwem wyposażenia oraz kasyna, w których będziesz mógł pograć na przykład w ruletkę. Wszystkie te miejsca i przedmioty mają swój specyficzny urok, aczkolwiek wyglądają, jakby pokrywająca je farba dawno temu kompletnie spłowiała. Cóż, o to pewnie chodziło autorom gry - po trzeciej wojnie światowej trudno oczekiwać, by samochody pokryte były lśniącym lakierem.

Osobna sprawa to interfejs gry. Jego odmienność od stosowanych obecnie rozwiązań polega na tym, iż z ekranu „wystają" Ci lampy elektronowe, stary kineskop i sporych rozmiarów zniszczony głośnik. Sprawia to wrażenie maszynerii naprędce sklejonej z przypadkowo zebranych elementów, z której nie wiedzieć czemu ktoś postanowił stworzyć urządzenie do komunikacji z graczem. I choć zabrzmi to może dziwnie, efekt końcowy jest wspaniały - „postnuklearnowojenna" atmosfera gry znalazła swoje odbicie nawet w wyglądzie interfejsu gracza.

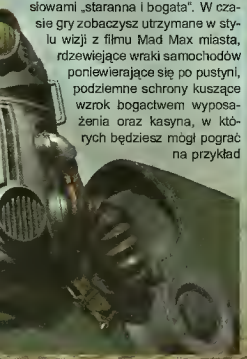
Dodatkowo klimat gry wspaniale potęguje nastrojowa muzyka. Jest ona na tyle przejmująca, że w czasie penetracji mrocznych jaskiń lub tuneli człowiek autentycznie odczuwa pewien niepokój. Choć nie ma on nic wspólnego ze strachem, miejscami rozjaśniałem jednak monitor by lepiej widzieć, co czai się w mrocznych zakamarkach. A możesz w nich znaleźć wszystko, od broni i wskazówek poczynając, a na własnej śmierci kończąc. Bynajmniej nie powinno Cię to jednak odstręczać od ich badania. W końcu jedyne co się liczy to ów dreszczyk emocji - rzadki gość w tego typu grach.

Rolplej dekady

W podsumowaniu mogę tylko powiedzieć, iż **Fallout** jest grą, na którą czekałem od zawsze. Ma właściwy nastrój, umożliwia tworzenie oryginalnych postaci, poraża bogactwem wątków i w zasadzie nie ma wad. Stojąca na wysokim poziomie grafika i dźwięk również zachęcają do grania, od której to czynności oderwać się jest niezmiernie trudno. Po prostu, wszystko tu jest doskonałe, nawet instrukcja.

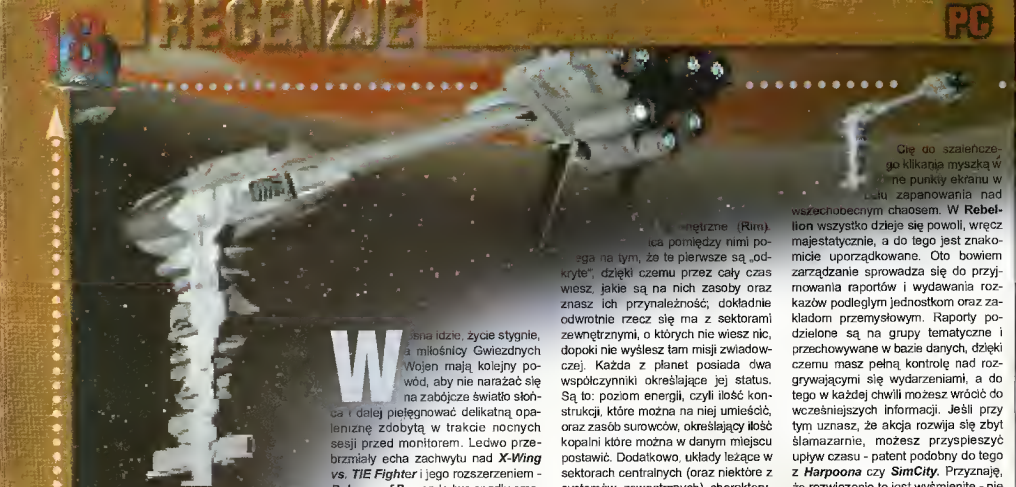
P.S. Chodzą słuchy, iż **Fallout** ukaże się w polskiej wersji językowej. Po usłyszeniu tej wiadomości trzy dni chodziłem z głową w chmurach myśląc sobie, jak wspaniała będzie to gra.

Bazyl



minimum:
Pentium 90, SVGA, CD-ROM
16 MB RAM (Windows 95) lub
32 MB RAM (DOS)

producent:
Interplay
wydawca:
Interplay
polski dystrybutor:
CD Projekt
cena: nieznana



STAR WARS REBELLION

Cię do szaleńczego klikania myszką w różne punkty ekranu w celu zapanowania nad wszechobecnym chaosem. W **Rebellion** wszystko dzieje się powoli, wręcz majestatycznie, a do tego jest znakomicie uporządkowane. Oto bowiem zarządzanie sprowadza się do przyjmowania raportów i wydawania rozkazów podległym jednostkom oraz zakładom przemysłowym. Raporty podzielone są na grupy tematyczne i przechowywane w bazie danych, dzięki czemu masz pełną kontrolę nad rozgrywającymi się wydarzeniami, a do tego w każdej chwili możesz wrócić do wcześniejszych informacji. Jeśli przy tym uznasz, że akcja rozwija się zbyt ślamazarnie, możesz przyspieszyć upływ czasu - patent podobny do tego z ***Harpoona*** czy ***SimCity***. Przyznaję, że rozwiązanie to jest wyśmienite - nie tracisz możliwości spokojnego rozmyślania nad planowaniem kolejnych posunięć, co dotychczas zarezerwowane było przede wszystkim dla strategii turowych, a zyskujesz na płynności i realistyczności gry.

Dlaczego niszczyciel nie szczeka

Choć gospodarka stanowi, jako rzekłem, klucz do sukcesu, Gwiezdne Wojny to nie tylko przemysł wydobywczo przetwórczy - to także majestatyczne gwiezdne niszczyciele i fregaty, wśród których uwijają się zwinne myśliwce. Właśnie - myśliwce. Pytanie, które zadaje sobie wielu widzów po pierwszym (często i drugim) obejrzeniu ***Star Wars***, brzmi: „po jakie licho im myśliwce, skoro te wielkie statki doskonale dają sobie radę same?". **Rebellion** udziela lekcji poglądowej na temat współdziałania poszczególnych rodzajów wojsk; jeśli zawierzysz groźnemu wyglądowi swego niszczyciela klasy Victory i wyślesz go do akcji bez eskorty, bardzo szybko przekonasz się, że trzy eskadry A-Wingów są w stanie owego kolosa dość skutecznie nadgryźć. Przyczyną tego jest fakt, iż duże jednostki nadają się wyśmienicie do walki z innymi dużymi jednostkami oraz do prowadzenia bombardowań orbitalnych, ale ich stosunkowo niewielka zwinność i szybkość sprawiają, że stają się one łatwym łupem dla nieprzyjacielskich maszyn przechwytujących. I już wiadomo, po co w Gwiezdnych Wojnach latają X-Wingi...

Nie sposób w tym miejscu nie wspomnieć o tym, jak same bitwy wyglądają. Otóż programiści z **Lucas Arts** stworzyli prawdziwe cacko - engine kosmicznych bitew to coś, czego jeszcze nie było. Gdy spotykają się nieprzyjacielskie floty, dwuwymiarowa mapa galaktyki zastąpiona zostaje widokiem na pole walki, na którym pojawiają się wszystkie biorące udział w starciu statki (przy czym jeden myśliwiec symbolizuje eskadrę składającą się z dwunastu maszyn). Wszystko to przedstawione jest w pełnym trójwymiarze i może być przybliżane, obracane i przesuwane wedle życzenia. Trójwy-

W ...ena idzie, życie stygnie, a miłośnicy Gwiezdnych Wojen mają kolejny powód, aby nie narażać się na zabójcze światło słońca i dalej pielęgnować delikatną opaleniznę zdobytą w trakcie nocnych sesji przed monitorem. Ledwo przebrzmiały echa zachwytu nad ***X-Wing vs. TIE Fighter*** i jego rozszerzeniem - ***Balance of Power***, ledwo opadły emocje po ***Jedi Knight*** i ***Mysteries of the Sith***, a już do grona wielkiej trójcy **Lucas Arts** dołącza, oczekiwana od mniej więcej dwóch lat, gra strategiczna dziejąca się w świecie Gwiezdnych Wojen - **Rebellion**. Równocześnie, jak głoszą plotki, kończą się zdjęcia do pierwszej z trzech nowych części Star Wars i być może już za rok pojawi się ona w kinach.

Czas rzeczywisty inaczej

Akcja gry rozpoczyna się w okresie doskonale znanym wszystkim miłośnikom gwiezdnej sagi, a mianowicie krótko po zniszczeniu pierwszej Gwiazdy Śmierci przez rebelianckie myśliwce pod Yavinem. W tym to momencie do akcji wkraczasz Ty, aby swą żelazną ręką pokierować wysiłkiem militarnym Galaktycznego Imperium i złamać kręgosłup Rebelii. Alternatywnie, możesz objąć dowództwo nad Sojuszem i, pokonawszy Imperatora, restytuować Republikę. Jakikolwiek by nie był Twój wybór, przed Tobą długa walka, pełna kosmicznych bitew, szpiegostwa i dyplomacji, ekonomii i polityki. **Rebellion** bowiem to gra ukazująca galaktyczne zmagania w każdym ich aspekcie, poczynając od wątków gospodarczych, poprzez zagadnienia militarne, aż po przygody poszczególnych bohaterów.

Rozgrywkę rozpoczynasz posiadając kilka, rozsianych po całej Galaktyce, planet - a właściwie systemów, bo obrazek planety symbolizuje tutaj zasoby całego układu gwiezdnego. Systemy te pogrupowane są w sektory, które z kolei dzielą się wewnętrzne (Core) oraz ...ętrzne (Rim). ...ica pomiędzy nimi po...ega na tym, że te pierwsze są „odkryte", dzięki czemu przez cały czas wiesz, jakie są na nich zasoby oraz znasz ich przynależność; dokładnie odwrotnie rzecz się ma z sektorami zewnętrznymi, o których nie wiesz nic, dopóki nie wyślesz tam misji zwiadowczej. Każda z planet posiada dwa współczynniki określające jej status. Są to: poziom energii, czyli ilość konstrukcji, które można na niej umieścić, oraz zasób surowców, określający ilość kopalni które można w danym miejscu postawić. Dodatkowo, układy leżące w sektorach centralnych (oraz niektóre z systemów zewnętrznych) charakteryzowane są przez wskaźnik poparcia dla jednej ze stron: im bardziej czerwony, tym więcej ludzi popiera Sojusz, im więcej na nim koloru zielonego, tym silniejsze jest lokalne poparcie dla polityki Imperium.

Twoim pierwszym zadaniem jest podporządkowanie jak największej ilości planet. Możesz tego dokonać poprzez dyplomację, względnie użycie siły, choć ta druga opcja jest na dłuższą metę mało opłacalna - przymusowi sojusznicy łatwo zmieniają barwy klubowe. W podległych systemach możesz stawiać rozmaite budowle, decydujące o potencjale gospodarczym i wojskowym Twojego państwa. Jako że tylko silna i stabilna ekonomia jest w stanie zapewnić rozwój i utrzymanie silnej armii, przede wszystkim musisz się troszczyć o dochody - w grze zwane Maintenance Points. Nie biorą się one z nieba, a raczej wręcz przeciwnie, bo z kopalni i rafinerii. Każda para tych przedsiębiorstw generuje 50 punktów, które wydawać możesz na konstruowanie statków kosmicznych, myśliwców, wojsk lądowych, ewentualnie na rozwój stoczni i koszarów, gdzie powstają - odpowiednio - gwiezdne floty i oddziały żołnierzy. Dopiero tak wyposażony, możesz szykować się na wojnę.

Wszystko to przypomino nieco (a na pierwszy rzut oka nawet bardzo) grę ***Master of Orion 2***. Duża galaktyka, silne wątki ekonomiczne, dyplomacja, wyraźna zależność militariów od gospodarki - to na pewno cechy wspólne obu gier. Pierwszą, najbardziej rzucającą się w oczy różnicą, jest fakt, że **Rebellion** to strategia w czasie rzeczywistym. Myliłby się jednak ten, kto - przyzwyczajony do potocznego znaczenia określenia RTS - myślałby, że jest to kolejna „strategia zręcznościowa", jak pogardliwie o ***Wacraftach, Command & Conquerach*** et consortes wyrażają się zwolennicy „prawdziwych", czyli turowych, gier strategicznych. Tutaj bowiem czas, choć płynie bezustannie, nie zmusza

miarowość przedstawionej przestrzeni w zupełnie nowym świetle stawia dowodzenie bitwą. To już nie proste manewry centrum i flankami, tu każdy statek może polecieć nie tylko w lewo i prawo, lecz także w górę i w dół; może osłaniać inną jednostkę, albo atakować wroga; może trzymać się tyłu lub z dołu, aby znienacka wyskoczyć na tyły przeciwnika - możliwości jest tak wiele, że nawet doświadczeni stratedzy powinni uznać bitwy w **Rebellion** za godne siebie wyzwanie.

O ile starcia w przestrzeni rozwiązane są z imponującym, godnym **Lucas Arts** rozmachem, to walki na powierzchni planet zostały maksymalnie uproszczone. W trakcie ataku naziemnego komputer po prostu podlicza siłę napastnika, przeciwstawia sile obrońcy i podaje wynik. Mają nań wpływ różne modyfikatory - typ jednostek użytych w walce, obecność dowódców oraz istnienie (bądź brak) tarcz planetarnych. Te ostatnie pełnią przy tym podwójną rolę - po pierwsze, ograniczają bądź całkowicie eliminują skutki ostrzału z orbity, po wtóre, uniemożliwiają dokonanie desantu na powierzchnię planety, pod warunkiem że wybudowano więcej niż jeden generator. W tym wypadku do akcji wchodzi kolejny rodzaj wojsk - komandosi, którzy muszą taki generator wysadzić w powietrze, aby piechota mogła w ogóle przeprowadzić atak. Jak widać, znowuż sekretem sukcesu jest ścisłe współdziałanie pomiędzy różnymi typami jednostek.

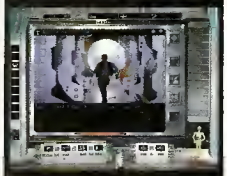
Luke, Leia i tatuś

Niezwykle istotnym elementem gry są w **Rebellion** bohaterowie. Postaci, znane tak z filmu, jak i z komiksów oraz książek (przede wszystkim z trylogii Timothy'ego Zahna), wywierają ogromny wpływ na wydarzenia w galaktyce, spełniając szereg różnorodnych

Moim zdaniem

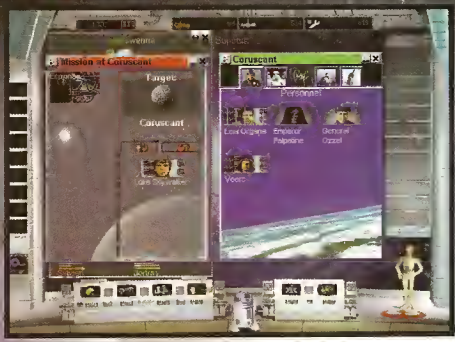
Wojciech Stawski

Jednym z moich ulubionych światów SF jest Star Wars. A że przy okazji specjalizuję się w grach strategicznych, to z dużym zainteresowaniem przysłuchiwałem się wieściom płynącym z firmy LucasArts na temat połączenia tych dwóch moich hobby. W informacjach docierających do redakcji na temat Star Wars Rebellion przerażała mnie jedna rzecz - termin RTS. Czyżby miała powstać kolejna wstrętna zręcznościówka strategiczna?



Gdy w końcu dotarł do nas Rebellion, podszedłem do niego z pewną nieśmiałością, bojąc się najgorszego. Ale po paru minutach odetchnąłem z ulgą. Żaden z niego RTS na szczęście. Ale jak sama rozgrywka? Z pozoru wydaje się trochę statyczna i mało atrakcyjna graficznie. Ta pozorna brzydota rozwiewa się już po pierwszej godzinie gry. Otóż warstwa strategiczno-ekonomiczna Rebellion wywiera imponujące wrażenie i okazuje się, że oprawa graficzna została opracowana tak, aby gracz miał jak najbardziej przejrzysty obraz sytuacji. Skomplikowanie zależności prowadzących do zwycięstwa jest tak duże, że nie można sobie pozwolić na moment nieuwagi.

Wyśmienitym pomysłem jest to, że każdą ze stron gra się inaczej. Strategia Rebeliantów opiera się na cichej pracy wywiadu i dyplomacji, a Imperium wysiłki swe skupia na zbrojeniach i przewadze militarnej. Ta gra to cudo! Już kilkakrotnie rozpoczynałem kampanie każdą ze stron i za każdym razem rozgrywka z równą siłą mnie wciągała. Przewiduję, że jeszcze długo nie oderwę się od Rebellion - taka jest jego Moc.



zadań. W sumie dostępnych jest pięćdziesiąt pięć osób, z czego dwadzieścia trzy pracuje dla **Rebelii**, a reszta dla Imperium. Nie wszyscy jednak dostępni są od początku - nowych pozyskujesz w trakcie rozgrywki, przeprowadzając na podległych Ci planetach rekrutację. Bohaterowie mogą wykonywać różnorakie misje: dyplomatyczne, które zwiększają poparcie jakim cieszy się Twoja sprawa na poszczególnych planetach, naukowe, które przyspieszają wynajdowanie nowych statków kosmicznych, wojsk lądowych czy urządzeń, a także sabotażowe oraz szpiegowskie. Ponadto mogą oni spełniać rolę dowódców floty i jednostek naziemnych: admirał przyspiesza reakcje dużych statków w czasie bitwy, komandor usprawnia działanie eskadr myśliwców, generał zaś poprawia zdolności obrony i ataku oddziałów lądowych.

Każda z postaci posiada zestaw cech, które decydują o jej przydatności do konkretnych działań. Cechy te mogą być rozwijane w trakcie wykonywania misji, wymagających użycia danej zdolności. Ciekawy przypadek stanowią tu Jedi - na początku tylko Luke, Vader oraz Imperator należą do tej grupy, ale możliwe jest odkrycie talentu do posługiwania się Mocą u innych postaci. Wtedy muszą one przejść szkolenie pod okiem Luke'a bądź Vadera, a wzrost poziomu umiejętności Jedi łączy się z podniesieniem innych cech. Tacy nowi adepci Mocy doskonale spisują się w misjach sabotażowych, szpiegowskich oraz w czasie prób ratowania wziętych do niewoli towarzyszy. Co ciekawe, niektórzy z bohaterów wykazują się nawet czymś w rodzaju samodzielności - jeśli na przykład Han zostanie wzięty do niewoli przez łowców nagród i uwięziony w pałacu Jabby, Luke, Chewbacca i Leia z własnej inicjatywy polecą go uratować.

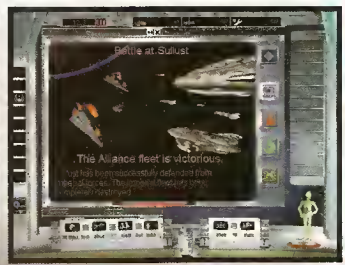
Znaczenia bohaterów w **Rebellion** nie da się przecenić. Głównym bowiem celem rozgrywki jest nie tyle zwycięstwo militarne, co wzięcie do niewoli Lei i Mon Mothmy oraz zajęcie stolicy Rebeliantów (jeśli grasz po stronie Imperium), albo pochwycenie Vadera wraz z Imperatorem i zdobycie Coruscant (w przypadku, gdy zdecydowałeś się prowadzić Sojusz). Fakt ten nadaje grze wymiaru wielkiej, kosmicznej sagi, a prowadząc rozgrywkę masz momentami wrażenie, jakbyś własnoręcznie reżyserował Gwiezdne Wojny od nowa.

W szeregu klasyków

Star Wars Rebellion to gra, która wciąga błyskawicznie i nie pozwala się oderwać przez bardzo długi czas. Choć mnogość opcji na początku przeraża, to sterowanie jest na tyle proste i intuicyjne, wzorowane zresztą na Windows 95 (przeciąganie i upuszczanie między okienkami oraz kontekstowe menu), że bardzo szybko można się doń przyzwyczaić. Niewątpliwym atutem programu jest to, że za każdym razem losowo ustala on rozkład zasobów na poszczególnych planetach, dzięki czemu każda rozgrywka jest odmienna od poprzedniej. Co więcej, choć podstawowe zasady się nie zmieniają, to zupełnie inaczej gra się po stronie Imperium niż Rebelii - w rezultacie otrzymujesz jak gdyby dwie różne gry oparte na jednym engine'ie. A kiedy osiągniesz perfekcję w dowodzeniu jedną i drugą stroną, możesz spróbować zmierzyć się w sieci z żywym przeciwnikiem. Uprzedzam jednak, że rozgrywka toczy się wtedy strasznie powoli i potrafi trwać kilkadziesiąt godzin - nie jest to więc dobre rozwiązanie dla osób płacących rachunki za korzystanie z Internetu.

Rebellion to jedna z niewielu gier, które przykuwają do komputera tak bardzo, że człowiek zapomina o obowiązkach zawodowych, o jedzeniu, nawet o spaniu. Szczególnie, jeśli ktoś zakochany jest po uszy w świecie Gwiezdnych Wojen. Nawet jednak tym, którzy z przymrużeniem oka patrzą na fanatyków wieszających na ścianie plakaty ze Star Wars, tytuł ten ma szanse przypaść do gustu. Świeża, nieszablonowa koncepcja, w połączeniu z solidnym wykonaniem i wyśmienitą grywalnością sprawiają, że **Rebellion** spokojnie może stanąć na jednej półce z takimi klasykami, jak ***Civilization***, ***Master of Orion*** czy ***Panzer General***.

ManJAk



Pentium 90, 16 MB RAM
CD-ROM, SVGA, Windows 95
zalecane:
Pentium 133, 32 MB RAM

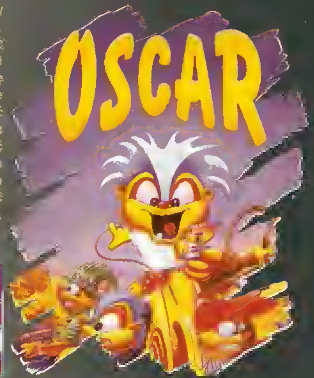
producent:
Lucas Arts
wydawca:
Lucas Arts
polski dystrybutor:
IPS Computer Group
cena: nieznana

złota seria

dla każdego - tylko 29 złotych

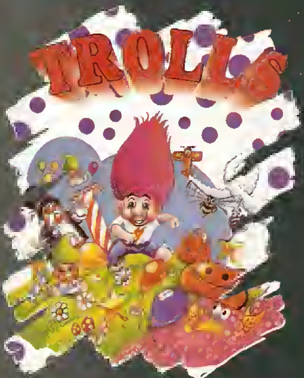
Mały nie[illegible] chłopiec p[illegible] nowo[illegible] torium zawsze rów[illegible] się co najmniej pożar. W wypad[illegible] Mega Morph jest podobnie tylk[illegible] zamiast [illegible] chłopiec [illegible] zmianę [illegible] stanu skupien[illegible] z tego wyn[illegible] pewno [illegible] lecz dużo [illegible]

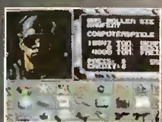
Oskar jest odlotowy. Ty[illegible] z taki być. Wystarczy włączyć [illegible]uter i do dzieła! [illegible] miał okazję zwiedzić wiele plansz, pokonać [illegible]lku wrogów i razem z Oskarem zmieniać [illegible]ąd, jak Batman [illegible]ro. A wszystko [illegible] to, by wygrać [illegible]brze się bawić.



Wyścigi samochodowe to prawdziwie męska przygoda. Przed wyruszeniem na Rajd Safari war[illegible] potrenować w domowym zacisz[illegible] Rally Championships [illegible] świetny począte[illegible] kariery dla następ[illegible] Krzysztofa Hołowczyca.

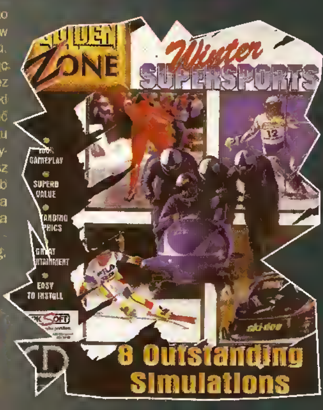
[illegible]olle to sympatyczne [illegible]kowe stworzonka. Możesz je znaleźć za piecem, na strychu [illegible] tej grze. W ich [illegible]e spotka Cię [illegible]uzo niespodzianek. Będziesz pokonywał kolejne przeszkody, jednocześnie [illegible]cjonując trollowe [illegible]py. Gra pomoże Ci [illegible] to, że trolle i krasnoludki są na świecie.





Masz szansę zostać międzygalaktycznym bankierem. Jest to możliwe w XXIV wieku i tylko w tej grze. Ludzkość potrzebuje pieniędzy, a Ty musisz się o nie postarać choć w kosmosie jest to trudniejsze niż na Wall Street.

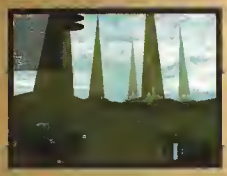
Olimpiada nie tylko w Nagano także w Twoim domu. Możesz nie ruszając się z fotela, bez względu na warunki śniegowe, brać udział w wielu zimowych dyscyplinach. Możesz startować sam lub z kolegą. Następna zimowa Olimpiada już za cztery lata - czas zacząć trening.



MARKSOFT

ODWIEDŹ NASZĄ www.marksoft.com.pl STRONĘ W INTERNECIE

Dystrybucja w Polsce: Marksoft, ul. Połczyńskiego 2, 01-872 Warszawa, [illegible] (0-22) 663-92



Battlezone

Trzeba uczciwie przyznać, że od jakiegoś czasu **Activision** ma swoją dobrą passę. Zaczęła się niewinnie, od wydania następców przeboju pt. ***MechWarrior 2***, a mianowicie ***MW2: Ghost Bear's Legacy*** oraz ***MW2: Mercenaries***, potem zaś poszło już jak z płatka: ***Interstate 76, Dark Reign, Hexen 2, Quake 2, Heavy Gear***. Obecnie, idąc za ciosem, **Activision** postanowiła nas uraczyć kolejnym swoim dziełem, tym razem czymś niezwykłym, czemu nadano nazwę **Battlezone**.

Jeśli jeszcze nie wiesz, o co chodzi (oho, nie czytało się zapowiedzi Bazyla!), to wyjaśniam, że **Battlezone** jest mieszanką symulacji (ale taką na pograniczu gry zręcznościowej) i... strategii czasu rzeczywistego. W dodatku ogólną ideę zaczerpnięto - uwaga, uwaga! - z pierwszej na świecie gry 3D wydanej pod tym samym tytułem jeszcze w roku 1980, na Atari zresztą. Oczywiście, owa „ogólna idea" to zaledwie tło dla **Battlezone**. Ówczesna technologia pozwalała jedynie, aby praprzodek był zwykłą strzelanką z grafiką wektorową (naturalnie, bez tekstur i temu podobnych bajerów), co obecnie by nie wystarczało nawet na grę trzeciego sortu. Stąd pomysł na dodanie elementów real-time strategy i otrzymanie w ten sposób hybrydy stanowiącej zupełnie nową wartość.

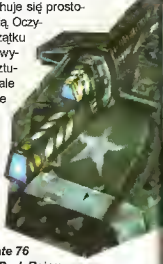
Jednakże nie zdradzę się o czym w ogóle jest **Battlezone**, oto krótkie doń wprowadzenie. Zacznijmy od tego, że to, co jest, jest kłamstwem. Ha, zgrabnie powiedziane, ale o co właściwie chodzi? Otóż mam na myśli poziom techniki, a zwłaszcza technologię podróży kosmicznych. Wszystko zaczęło się w latach 50. Na Ziemię spadł meteoryt, którego szczątki wydobyli z głębin Cieśniny Beringa tak Rosjanie, jak i Amerykanie. Po ich zbadaniu (szczątków meteorytu, a nie Rosjan i Amerykanów), odkryto, że bold zawiera coś, co nazwano bio-metalem. Jego niezwykłe właściwości pozwoliły zbudować zupełnie nowe jakościowo pojazdy i bronie. Ponieważ spodziewano się - nie bez przyczyny - że w Układzie Słonecznym można znaleźć tego cennego kruszcu znacznie więcej, rozpoczął się kosmiczny wyścig zbrojeń, prawdziwy wyścig, o którym jednak ani słowem nie wspomniano w mass mediach. Tak to właśnie rozpoczęła się najtajniejsza i najważniejsza wojna ludzkości - wojna o ostateczną dominację. Teoria spiskowa, jak się patrzy, prawda? Jeśli do tego dodać, że do akcji w grze wkrótce wkraczają także Obcy, to już jasnym się staje, że seriale „Z archiwum X" i „Mroczne niebo" przy tej grze po prostu wysiadają.

Przed Tobą całkiem spora ilość misji i to w zupełnie niesamowitych warunkach, bowiem akcja gry toczy się oczywiście na księżycach i planetach Układu Słonecznego, a mówiąc ściślej, na Marsie i Wenus, jak również na Księżycu, Europie (Jowisz), Io (Jowisz), Tytanie (Saturn) i... tajemniczym Achillesie (Uran). Jako ciekawostkę warto tu przytoczyć fakt, iż podczas tworzenia **Battlezone** korzystano z autentycznych zdjęć sond kosmicznych NASA, z wyjątkiem ostatniego satelity (nie zdradzę dlaczego, gdyż nie chcę Ci psuć zabawy). Realizm jest tu tak nieprawdopodobny, że chwilami aż trudno uwierzyć, iż to tylko gra. Tym bardziej, że oprócz tekstur, zadbano także o takie szczegóły, jak krzywizna horyzontu zależna od wielkości obiektu, atmosfera, grawitacja. Po prostu - arcydzieło.

Do Twojej dyspozycji autorzy oddali ponad 25 pojazdów o napędzie antygrawitacyjnym (np. czołgi, myśliwce, bombowce), które możesz osobiście pilotować, korzystając przy tym z zestawu wybranego z puli 25 rodzajów broni (niektóre są naprawdę pomysłowe). Ponadto możesz w sumie zarządzać grupą 30 obiektów (np. elektrownie, fabryki, garnizony), decydując o rodzaju i wielkości produkcji, a także o ich umiejscowieniu czy celu ewentualnej podróży. Wszystko to daje rzecz jasna ogromne możliwości, które w rzeczywistości są bardzo podobne do tych ze strategii czasu rzeczywistego. Jak już wspomniałem, całość obserwujesz oczami bohatera (możesz w każdej chwili opuścić swój pojazd, a nawet dowolnie zmienić go na inny, wcześniej wysyłając jego pilota na zieloną trawkę), często też osobiście bierzesz udział w walce, w gruncie rzeczy jednak chodzi o zarządzanie całością niczym prywatną kopalnią złota pośród żądnych krwi poszukiwaczy tego kruszcu. A propos złota. W grze jest nim wspomniany już bio-metal. Pozyskuje się go na skutek działania, które do żywego przypomina to z ***Dune 2*** i jej następców, czyli poprzez zbieranie go z powierzchni specjalnymi pojazdami. Oczywiście, istotne jest również źródło zasilania, konieczne do budowy i działania na bardzie skomplikowanej maszynerii, dlatego w grze znajdziesz także coś, co można nazwać zasilaniem parowym przy wykorzystaniu miejscowych gejzerów. Dziwny to trochę pomysł - gejzery na Księżycu i w ogóle w całym Układzie, ale nie ma rzeczy idealnych. Oprócz gejzerów, możesz także skorzystać ze środków bardziej oczywistych, tj. z elektrowni wiatrowych i słonecznych.

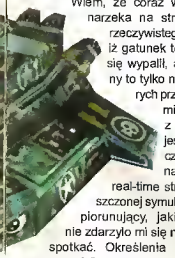
Gra pozwala opowiedzieć się po obydwu stronach - USA i ZSRR, przy czym każda kampania ma inny przebieg. Ponadto załączono opcję dla gry w multiplayerze, uwzględniając sieć lokalną, modem oraz Internet. W rozgrywce takiej może brać udział maksymalnie 8 uczestników i ręczę, że zabawa - podobnie jak w przypadku sieciowego ***Warcrafta*** czy ***Red Alerta*** - jest wówczas przednia.

Interfejs obsługi, choć przy tego rodzaju programie powinien z założenia być bardzo skomplikowany, w rzeczywistości cechuje się prostotą i przejrzystością. Oczywiście, na początku trzeba się przyzwyczaić do paru sztuczek i knyfów, ale ich opanowanie przychodzi bardzo szybko, pozwalając później rozkoszować się już tylko czystą zabawą. W instrukcji autorzy dziękują zespołowi ***Interstate 76*** oraz zespołowi ***Dark Reign***, co sugeruje, iż to właśnie te dwie gry odcisnęły swoje piętno na **Battlezone**. Osobiście wydaje mi się, że nie bez znaczenia pozostaje tu także cykl



Mechwarrior 2 oraz gra ***Heavy Gear***, przy czym z radością mogę dodać, iż nie posiada tych wszystkich - nielicznych zresztą - błędów, które miał ten ostatni. Do najważniejszych ulepszeń zaliczyłbym znacznie większą swobodę w ustawieniu wszelkich możliwych parametrów gry, dzięki czemu można dowolnie zoptymalizować działanie programu i sprawić, aby działał on maksymalnie płynnie.

Jeśli chodzi o stronę techniczną, to właściwie nie mam żadnych zastrzeżeń. Grafika to majstersztyk, dźwięk także (główny muzyk **Activision**, Jeehun Hwang, po krótkotrwałym obniżeniu lotów znów jest w najwyższej formie). Problem może sprawiać jedynie proces instalacji, wystarczy jednak pamiętać, że oprócz 160 MB potrzebnych na rozpakowanie gry, należy zarezerwować sobie także 50 MB na tzw. swap file. Przy okazji warto także wspomnieć, że gra wykorzystuje akceleratory 3D, a była testowana na kartach 3Dfx, Rendition, ATI Rage Pro, Nvidia Riva 128, PowerVR i Permedia 2.



Wiem, że coraz więcej graczy narzeka na strategie czasu rzeczywistego, twierdząc, iż gatunek ten dawno już się wypalił, a kolejne klony to tylko namiastka starych przebojów. Wierzmi jednak, że z **Battlezone** jest zupełnie inaczej. Przedziwna mieszanka real-time strategy i uproszczonej symulacji dała efekt piorunujący, jakiego jeszcze nie zdarzyło mi się nigdzie i nigdy spotkać. Określenia „innowacyjne pomysły" czy „nowe rozwiązania" są tu jak najbardziej na miejscu. A przecież to nie wszystko, gdyż **Battlezone** to także ciekawa fabuła, dynamika zdarzeń, a nade wszystko ogromna rozpiętość możliwości. Właśnie dlatego gra ta ma szansę stać się początkiem zupełnie nowego trendu (już natrafiłem na kilka zapowiedzi podobnych tytułów, choć ich projekty powstały jeszcze zanim pojawiła się na rynku **Battlezone**). Zresztą nie będę Cię dłużej przekonywał. Po prostu - musisz to zobaczyć. W końcu, jak twierdzą sami autorzy, **Battlezone** to rewolucja, a ponieważ ani odrobinę się nie mylą, nie możesz takiej okazji przepuścić.

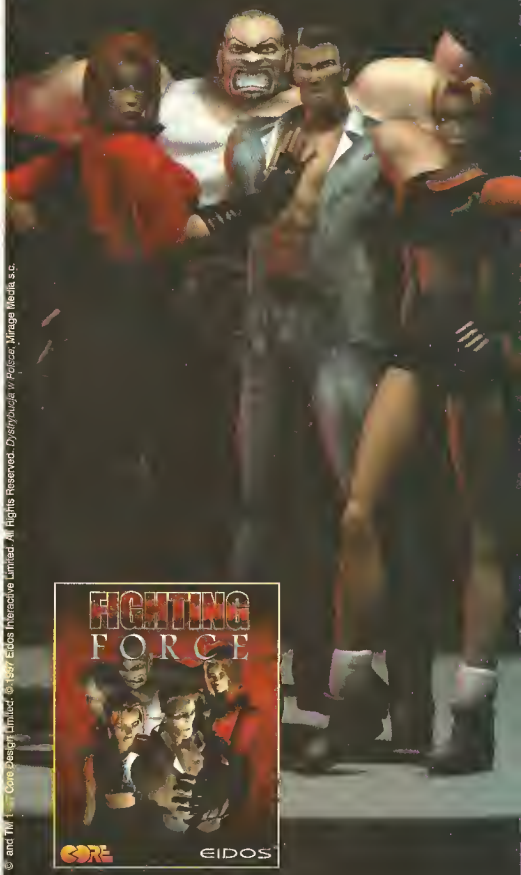
Hazard

minimum:
Pentium 120, 16 MB RAM
CD-ROM x2, SVGA, Win95
zalecane:
Pentium 166, akcelerator 3D

producent:
Activision
wydawca:
Activision
polski dystrybutor:
LEM
cena: 159 zł

MIRAGE

FIGHTING FORCE™



© and TM Core Design Limited. © 1997 Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved. Dystrybucja w Polsce: Mirage Media s.c.

www.eidosinteractive.com
www.mirage.com.pl

EIDOS
INTERACTIVE

Mysteries of the S

Jedi Knight: Dark Forces 2, okrzyknięty przez zachodnie czasopisma najlepszą grą First Person Perspective roku 1997, z pewnością na honor ten zasłużył. Co prawda niektórzy narzekali na pewne niedoróbki w engine'lu, paskudne miejscami tekstury czy nadmierny nacisk na aspekty zręcznościowe kosztem zagadek logicznych, ale nie przeszkodziło to tytułowi w zyskaniu ogromnej rzeszy zwolenników. Już w momencie wydania wiadomo było, że firma zamierza pójść za ciosem i czym prędzej wyprodukować dodatek, zawierający nowe misje, bronie i ulepszony engine. W końcu, po niemal półrocznym oczekiwaniu, ukazał się **Mysteries of the Sith.**

Nowy biustonosz Kyle'a K.

Mysteries of the Sith to nie tylko poprawiony rdzeń programu plus powiększony zestaw broni, to także nowa fabuła, dość swobodnie zresztą traktująca wątki znane z *Jedi Knight*. Głównym bohaterem gry jest tym razem kobieta, Mara Jade (postać z trylogii Timothy'ego Zahna, najlepszej ze wszystkich książkowych kontynuacji Star Wars), choć początkowe misje wykonujesz jako Kyle. Przybywa ona na planetę na której aktualnie znajduje się Kyle Katarn, znany na całą Galaktykę mistrz Jedi, aby u niego podszkolić się w dyscyplinach Mocy. Pech chce, że owo szkolenie zostaje przerwane przez natarcie wojsk imperium. Tutaj do akcji wkraczasz Ty, czyli Kyle który, jak na rycerza Mocy przystało, własnoręcznie powstrzymuje atak wroga, po czym niszczy imperialny asteroid, będący czymś w rodzaju Gwiazdy Śmierci dla ubogich. Na koniec oddaje się w nieznane, a Ty przepoczwarzasz się w Marę. Jeśli nie liczyć warlorów estetycznych, różnica pomiędzy obiema postaciami sprowadza się w zasadzie do tego, że Jade dysponuje mniejszą Mocą niż Katarn; ten ostatni zresztą nijak się ma do potężnego rycerza z końcówki *Jedi Knight*, jego zdolności w dziedzinie Mocy są raczej żenujące - to jeden z najpowaźniejszych zgrzytów logicznych w grze.

To, co zawsze odróżniało serie **Dark Forces** od wszelkich innych Doomów, Quake'ów et consortes, to wyśmienicie pomyślane zagadki, dzięki którym gra nie polegała na czysto zręcznościowym wybijaniu wszystkiego co się rusza, ewentualnie ganianiu po ogromnych lochach w poszukiwaniu klucza otwierającego drzwi na drugim końcu; tutaj zadania zawsze były logiczne, wynikające z fabuły i z siebie wzajemnie, a do tego doskonale dopasowane do klimatu Gwiezdnych Wojen. Troszeczkę pod tym względem szwankował *Jedi Knight*, ale **Mysteries of the Sith** nawiązuje do swych korzeni w wielkim stylu. Każda misja to niepowtarzalne przeżycie, jedyny w swoim rodzaju klimat oraz imponująca interaktywność otoczenia. Twórcy z **Lucas Arts** zbliżyli się w swym dziele do ideału wykreowania pełnego, funkcjonującego świata 3D. To nie jakiś tam ***Hexen***, gdzie jesteś tylko Ty, korytarze i mięso armatnie. Tutaj wszystko żyje - po ulicach chadzają ludzie, w obronie bazy uczestniczą rebelianckie wojska, w porcie kosmicznym lądują statki, a nie każdy szturmowiec chce Ciebie zabić. W pewnym momencie będziesz musiał przebrać się w strój Tuskena aby „zmylić Niemców", jeszcze gdzie indziej rozpoczniesz misję zamknięty w celi i uzbrojony jedynie w Moc, a od Twojej pomysłowości zależeć będzie, jak się rozprawisz ze strażnikami. Krótko mówiąc - pod względem tak zwanej interaktywności, **Mysteries of the Sith** bije na głowę całą konkurencję razem wziętą.

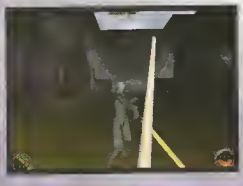
Jak Lucas Arts z tradycją wojowało

Czternaście wyśmienitych leveli to już wystarczający powód wydania dodatku, ale firma **Lucas Arts** nie poszła na przysłowiową łatwiznę i pozmieniała w grze znacznie więcej. Jedną ze zmian jest rozszerzenie zestawu broni, co udało się twórcom **MotS** rewelacyjnie. Wśród nowych urządzeń do usuwania nieprzyjaciół znajdziesz między innymi DL-44, czyli blaster Hana Solo, makrolornetkę, która zmienia zwykły karabin szturmowca w zabójczą giwerę snajperską oraz - ciekawostka - strzelbę karbonitową, która powoduje chwilowe zamrożenie przeciwnika. Tę ostatnią broń uważam zresztą za spore przegięcie, bo poza nazwą, nawiązującą do sposobu w jaki Vader zahibernował Hana Solo na Bespin, nie ma ona wiele wspólnego z Gwiezdnymi Wojnami (za to z Duke Nukem owszem).

Broń bronią, można się przyzwyczaić nawet do tego, że Carbonite Gun nie zawsze działa jak należy; rzecz, która może wprawić w szok zwłaszcza gwiezdnowojnowych ortodoksów, to dość niekonwencjonalne potraktowanie Mocy. Z jednej strony rozszerzono zestaw zdolności z nią związanych (i chwała za to), z drugiej jednak całkowicie zrezygnowano z tradycyjnego podziału na ciemną i jasną stronę Mocy. Innymi słowy, nie ma tu umiejętności zarezerwowanych dla jednej ze stron (z czego można wnioskować, że nie ma różnicy między Ciemnymi i Jasnymi Jedi), dzięki czemu każdy może łapać za gardło jak Vader czy razić prądem niczym imperator, niezależnie od wyznawanej ideologii. W zamian, pogrupowano dyscypliny Mocy na cztery działy o wzrastającym stopniu trudności: perfidia takiego rozwiązania polega na tym, że z każdej grupy można wybrać tylko kilka umiejętności, pozbawiając się tym samym dostępu do pozostałych. O ile w grze solo nie ma ten fakt większego znaczenia, to nadaje on zupełnie nowe oblicze trybowi multiplayer, stwarzając możliwość kreowania różnorodnych postaci. A że tradycja cierpi? Trudno, to co dla jednych jest świętością, dla innych stanowi jedynie produkt handlowy - tyczy się to zasada tak religii Jedi, jak i każdej innej.

Uroki zabaw nietowarzyskich

Jedną z niewątpliwych atrakcji *Jedi Knight* była możliwość prowadzenia siedmiu pojedynków, a nawet sporych batalii - trzydziestu dwóch graczy machających mieczami w celu pozbawienia przeciwników kończyn to niemal Grunwald. Fakt, że zwykle trudno było znaleźć więcej niż kilku chętnych na raz, ale i



to wystarczyło, aby w internecie pojawiły się najróżniejsze „zakony" i „klany" maniaków sieciowego ***Jedi Knight***. Tymczasem w **Mysteries of the Sith** tryb multiplayer prezentuje się jeszcze ciekawiej niż u poprzednika. Po pierwsze, wspomniane już podejście do Mocy umożliwia różnicowanie postaci, co wymusza stosowanie nowych taktyk; koniec z klasycznym zestawem grip plus destruction i dobić mieczem - teraz przeciwnik może Cię zaskoczyć niespotykanymi umiejętnościami (Ty jego zresztą też). A to jeszcze nie wszystko, jeśli chodzi o możliwości tworzenia postaci do gry sieciowej. Oto bowiem twórcy **Mysteries of the Sith** ani chybi uznali, że może nie każdy chce być Jedi; w rezultacie wprowadzono trzy nowe klasy bohaterów: Bounty Hunter, Scout oraz Soldier. Różnią się one przede wszystkim dostępem do dyscyplin Mocy: Łowca Nagród dysponuje na przykład tylko jedną umiejętnością z zakresu Mocy, Zwiadowca trzema, a Żołnierz żadną. W zamian posiadają oni pewne atuty, zdecydowanie zwiększające zdolności przeżycia danej osoby na polu walki. Przede wszystkim, wprowadzono nową zdolność - Defense, czyli odporność na ataki przy użyciu Mocy. Żołnierz ma ją najbardziej rozwiniętą, w efekcie czego nie masz najmniejszych szans, aby na przykład wyrwać mu z dłoni broń przy użyciu Force Pull. Ponadto każda z postaci różni się maksymalnym poziomem naładowania tarcz (Soldier może osiągnąć nawet 250) oraz zestawem broni z jakim pojawia się na planszy. Jest to rozwiązanie absolutnie rewelacyjne, do tego jedyne w swoim rodzaju; **Lucas Arts** znowu odstawiło całą konkurencję o kilka długości - kudy nudnym, monotonnym ***Quake'om*** do różnorodności **Mysteries of the Sith?**

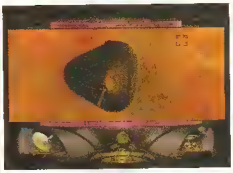
the Sith? Udoskonalona grafika (ach, te efekty świetlne...), wyśmienity dźwięk oraz wysoka grywalność tak w trybie solo, jak i wieloosobowym - stwierdzić by się chciało, że ta gra to ideał. Z drugiej strony program posiada jednak kilka drobnych błędów oraz irytujących niespójności logicznych w fabule; na szczęście nie mają one dokładnie żadnego wpływu na przyjemność czerpaną z grania. Dlatego też, ze słowami „niech żyje nowy król gier First Person Perspective" - daję **Mysteris of the Sith** najwyższe możliwe oceny

ManJAk

Biel jeszcze bielsza

Jedi Knight był rewelacyjny - dostał u nas prawie maksymalne noty. Jak w tej sytuacji ocenić **Mysteries of**

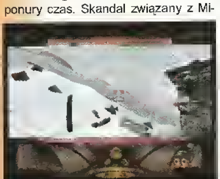
MIRAGE
JAN LIVINGSTONE'S
DEATHTRAP
Dungeon
DEATHTRAP
Dungeon
EIDOS
© 1997 EIDOS Interactive Limited. Deathtrap Dungeon™ is a registered trademark owned by Ian Livingstone and is used with permission. Dystrybucja w Polsce Mirage Media s.c.
www.eidosinteractive.com
www.mirage.com.pl
EIDOS
INTERACTIVE



The Journeyman Project 3: Legacy of Time

Przygoda rozpoczyna się w roku 2329 w bazie Temporal Security Agency. Bohaterem gry, którego poczynaniami przyjdzie Ci pokierować, jest agent nr 5 - Gage Blackwood. Przez ostatnie 11 lat TSA wiernie zapobiegało groźbie katastrofalnej zmiany historii przez nielegalnych podróżników w czasie. W trakcie Twojej błyskotliwej kariery w szeregach Agencji aż dwukrotnie przyszło Ci ratować Ziemię przed niecnymi poczynaniami kryminalistów usiłujących zniszczyć historię. Dwa miesiące temu tajemnica podróży w czasie została zagrożona za sprawą zdrajcy, agentki nr 3 - Michelle Visard.

Od tego momentu w TSA nastał ponury czas. Skandal związany z Michelle Visard podważył wiarygodność Agencji. Międzygalaktyczna Liga Światów zwana „Symbiotry” zażądała, aby Ziemia oddała kontrolę nad swoją technologią podróży w czasie. Podczas gdy TSA starała się przetrwać nieprzychylny okres, zapomniana obca rasa zgromadziła flotę wojennych statków i wyruszyła w kierunku „błękitnej planety”. Podejmując inicjatywę na własną rękę, przypadkiem odkryłeś czego obcy poszukują. Dowiedziałeś się też, że odpowiedzi na pytania o kryzys teraźniejszości leżą w przeszłości i tam właśnie musisz się udać, aby uratować Ziemię.

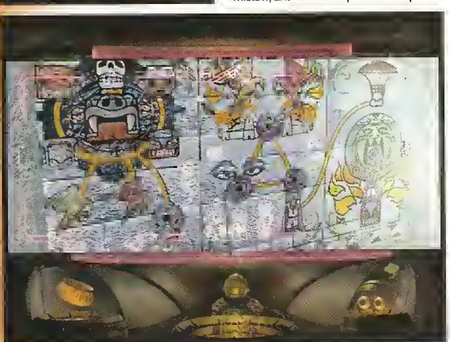


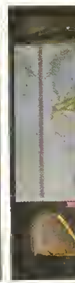
Tak pokrótce wygląda wprowadzenie do gry, która, jak pewnie zdążyłeś się zorientować, utrzymana jest w stylistyce science fiction. **Legacy of Time** jest klasyczną przygodówką z gatunku „podnieś i użyj”, co znaczy, że Twoja rola sprowadza się do chodzenia po trasach przewidzianych przez programistów, znalezienia odpowiednich przedmiotów, użyciu ich w odpowiednich miejscach i obserwowaniu skutków, jakie to wywoła. Podczas swych podróży w czasie możesz porozmawiać ze wszystkimi napotkanymi postaciami, choć nie jest to operacja tak banalna, jak mogłoby się wydawać. Gdy spotykasz daną osobę w danej rzeczywistości po raz pierwszy (najczęściej ona Cię przy tym nie widzi), z ukrycia skanujesz jej postać. Dzięki temu później, w odpowiednich momentach, możesz wcielić się w jej „skórę” i spokojnie prowadzić przesłuchania kolejnych rozmówców. Jeśli do rozmowy z daną osobą użyjesz postaci, że się tak wyrażę, właściwej, to otrzymasz ważne wskazówki lub konkretną pomoc. Podobnie jest ze znalezionymi przedmiotami: kiedy przemieścisz się na nowe miejsce (wykonasz parę kroków) rozejrzyj się i przeszukując kursorem całą lokację, obserwuj, czy kursor się nie zmieni. Jeśli tak, to kształt kursora poinformuje Cię, czy możesz dany przedmiot zabrać, użyć, potraktować skanerem, czy też tylko przemieścić się o następne kilka kroków. Jeśli utkniesz, możesz poprosić o wskazówkę Artura, mechanicznego towarzysza Twoich podróży. Możesz też praktycznie w każdej chwili (oczywiście, na osobności) swobodnie przenosić się w czasie i jest to niezwykle ważne, bowiem niektóre niezbędne przedmioty znajdziesz w różnych miejscach i w różnych wiekach, co dodatkowo komplikuje, ale i uatrakcyjnia grę.

W swoich podróżach temporalnych, oglądanych zresztą oczami bohatera, będziesz miał możliwość pospacerować po zburzonym, jak i kwitnącym życiem Eldorado, czyli mitycznym mieście złota ukrytym gdzieś w Andach, odwiedzić legendarny buddyjski klasztor Shangri-La, podobnie jak wcześniej, w okresie rozkwitu i w czasach, kiedy jego świetność przeminęła, a także udać się na Atlantydę - mityczne centrum wiedzy i kultury, znów w dwóch okresach (tak jakoś sobie to programiści wymyślili). Łącznie w grze występuje ponad 360 trójwymiarowych lokacji, które możesz obejrzeć z totalną swobodą, rozglądając się we wszystkie strony. Dodatkowo co pewien czas wyświetlane są filmowe przerywniki (czasem wcale długie), które posuwają fabułę naprzód.

Wszystko to mieści się na 4 kompaktach i aż dziw, że tylko na tylu.

Tym, co zwraca uwagę już po pierwszym przeniesieniu się w czasie, jest efektowna grafika, wygenerowana z fotograficzną dokładnością. Panoramiczne widoki są naprawdę śliczne, choć przyznam, że osobiście widziałem już lepsze rzeczy (np. ***Riven*** czy ***Atlantis: The Lost Tales***). Także strona dźwiękowa wykonana została na poziomie, co oczywiście należy liczyć na plus. Jeśli chodzi o wady, to wymieniłbym dwie, za to moim zdaniem bardzo poważne. Po pierwsze, odległości przebywane podczas ruchu są zbyt małe (z reguły dwa, trzy kroki), a jako takie zupełnie niepotrzebne (w drodze z jednego punktu do drugiego, w lokacjach pośrednich, nic ciekawego się nie dzieje). Takie dreptanie po jakimś czasie drażni, a nieustanne klikanie myszą po prostu męczy i wybija z klimatu. Po drugie, nie zawsze pojawia się kursor informujący o potrzebie

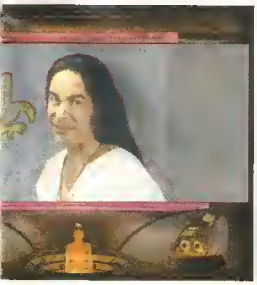




użycia jakiegoś przedmiotu w danej lokacji na innym przedmiocie, co powoduje w sposób oczywisty nieliche perturbacje. W Polsce dodatkowo na minus należy policzyć brak napisów w trakcie przerywników filmowych, a także to, że cała gra wymaga przynajmniej średniej znajomości języka angielskiego (kiedy wreszcie w Polsce zacznie się wydawać gry po polsku).

Chociaż program ten nie charakteryzuje się niczym nowatorskim, wykorzystując po prostu sprawdzone wielokrotnie rozwiązania, a także pomimo wspomnianych wad, gra się weń z przyjemnością. Jest to po prostu przygodówka z dobrze wyreżyserowaną, niebanalną fabułą. Zresztą to właśnie owa fabuła stanowi o wysokiej jakości **Legacy of Time**, sprawiając, iż gra wykracza ponad przeciętną.

KAEL



Przygodowa

★★★★★
★★★★
★★★★

minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM
CD-ROM x 4, Win 95
minimum:
PowerPC, 16 MB RAM
CD-ROM, System 7.5

producent:
Presto Studios
wydawca:
Red Orb Entertainment
polski dystrybutor:
Mirage

cena: 160 zł

MIRAGE

FLIGHT II
UNLIMITED

© 1997 Looking Glass Technologies, Inc. © 1997 EIDOS Interactive Limited. All Rights Reserved. Dystrybucja w Polsce: Mirage Media s.c.

www.eidosinteractive.com
www.mirage.com.pl

EIDOS
INTERACTIVE

F/A-18 Korea

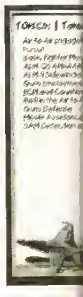
Równo pół roku temu opisywaliśmy symulator myśliwca ***F-18 Hornet***, wydany przez firmę ***Empire Interactive***. Nienajlepszej jakości grafikę i dość ubogi dźwięk rekompensował realistyczny model lotu oraz doskonale zaprojektowane misje, rozgrywające się na terenie Zatoki Perskiej. Po serii patchy, które można było ściągnąć sobie z internetu, ukazało się pełnoprawne rozwinięcie gry, **F/A-18 Korea**.

Jak łatwo się domyślić, tym razem przyjdzie Ci wziąć udział w konflikcie na terenie Korei. Zestaw misji, choć niezbyt bogaty, oferuje Ci wszystkie rodzaje zadań, do jakich F-18 jest przystosowany. Przyjdzie Ci zatem przechwytywać myśliwce i bombowce wroga, bombardować najróżniejsze cele naziemne, a także eskortować sojusznicze samoloty i helikoptery. Jedną z atrakcji ***F/A-18 Hornet 3.0*** - tak brzmiał pełen tytuł poprzedniej wersji programu - była możliwość przeprowadzenia ataku przy użyciu taktycznych bomb atomowych. Pomysł to przedni, zatem i tym razem zaimplementowano kilka misji, w których musisz „wyparować" wrogie zabudowania przy pomocy broni jądrowej. Szkoda tylko, że nie pomyślano o zaprojektowaniu jakiejś kampanii, w której sytuacja na froncie rozwijałaby się w miarę postępu działań wojennych, co miałoby wpływ na rodzaj powierzanych Ci zadań. W zamian twórcy gry dołączyli do niej rozbudowany edytor misji. Moim zdaniem nie jest to zbyt atrakcyjne rozwiązanie - o wiele lepszy byłby tu na przykład system losowo wybierający cele i warunki operacji, podobny do tego z ***EF 2000*** czy ***Longbow 2***.

Nowy teatr działań to nie jedyny powód wydania **F-18 Korea**. W erze blitzkriegu dokonanego przez dopalacze 3D, symulator nie obsługujący ich skazany jest na szybką śmierć, dlatego główne zmiany w grze dotyczą właśnie engine'u graficznego. Przede wszystkim, program wyposażono w moduł obsługujący akceleratory grafiki. Pozwoliło to na znaczne „upiększenie" zarówno terenów, nad którymi rozgrywają się podniebne pojedynki, jak i wszelkich obiektów. Wszystko jest teraz obłożone gustownymi teksturami; to, co widać na ekranie, jest teraz tak szczegółowe, że obejrzeć sobie można nawet pojedyncze drzewa (a i przelecieć pod ich koronami, jeśli ktoś jest odpowiednio odważny). Ten ostatni element zasługuje na szczególną uwagę, albowiem w symulacjach lotniczych drzewostan to rzadkość niebywała. Tekstury i drzewa to zresztą nie jedyne zmiany na lepsze. Bardzo efektownie prezentują się teraz wszelkie wybuchy, rozbłyski odpalanych rakiet, smugi dymu czy ogień z dopalaczy - choć nie dorównują efektom specjalnym z ***Longbow 2***. Do tego wszystko działa bardzo płynnie i bez większych błędów; zastrzeżenia mieć można jedynie do chmur które, choć na pierwszy rzut oka ładne, są de facto jedynie niewypełnioną płaszczyzną - nie można zatem lecieć w chmurach, a jedynie nad albo pod nimi. Jest to jednak drobiazg, niewiele ujmujący nowej grafice **F-18** na jakości.

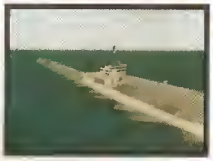
Model lotu i walki powietrznej nie uległ poważniejszym zmianom. Nadal stopień trudności gry jest bardzo wysoki a przeciwnicy niezwykle niebezpieczni. Jeśli nie grałeś wcześniej w ***F-18***, to niezbędny okaże się kurs pilotażu, przygotowany w formie filmów video, uzupełnianych rysunkami i głosem lektora, który tłumaczy wszelkie zawiłości latania myśliwcem - od podstaw manewrowania, poprzez obsługę urządzeń pokładowych i nawigację, aż po tajniki ataku i obrony. Trzeba przyznać, że owe wykłady przygotowane są wyśmienicie: zwięźle, ale wyczerpująco objaśniają wszystko, co początkujący pilot wiedzieć powinien. Reszta przyjdzie z praktyką.

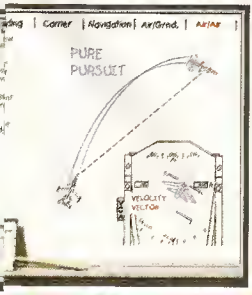
Podsumowując, muszę stwierdzić, że **F/A-18 Korea** to produkt dobry, ale nie pozbawiony wad. Za najpoważniejszą uznać należy niewielki wybór misji i brak kampanii. Z drugiej jednak strony



przyznaję, iż gra się weń całkiem przyjemnie, a dokładna grafika, wykorzystująca akcelerację 3D, dodatkowo podnosi wartość tytułu. Sądzę, że program ten ma szanse znaleźć uznanie wśród miłośników symulacji, a zwłaszcza wśród tych, którym ***F/A-18 Hornet 3.0*** przypadł był do gustu.

ManJAk





Symulacyjna

Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA CD-ROM x2, Win 95 lub Win NT

Pentium 133, 32 MB RAM akcelerator 3D

Graphic Simulations

Empire Interactive

MarkSoft

cena: 150 zł

MIRAGE

JOINT STRIKE FIGHTER

JSF

© 1997 Innerloop. © 1997 EIDOS Interactive Limited. All Rights Reserved. *Dystrybucja w Polsce:* Mirage Media s.c.

www.eidosinteractive.com
www.mirage.com.pl

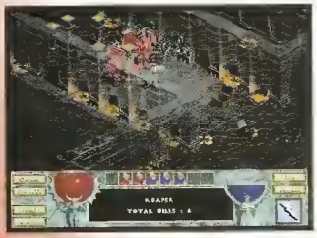
EIDOS
INTERACTIVE

Hellfire

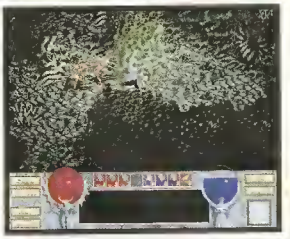
Rok temu wielką furorę na rynku gier komputerowych zrobił program ***Diablo***. Wielopoziomowe labirynty, generowane za każdym razem od nowa, wypełnione potworami przeznaczonymi na rzeź, opcja wieloosobowej rozgrywki w Internecie - dzięki tym elementom ***Diablo*** szybko zdobył wysokie notowania tak u graczy, jak i w fachowych magazynach. Bardzo szybko zaczęto mówić o powstaniu dodatku zawierającego nowe poziomy, bronie, czary i potwory, a przede wszystkim wprowadzającego dodatkową, czwartą postać. Po długim oczekiwaniu **Hellfire**, bo tak to rozszerzenie zostało zatytułowane, jest wreszcie dostępny w naszym kraju.

Najważniejszą nowością w **Hellfire** jest Mnich. Ta nowa postać, przypominająca wyglądem członka któregoś z azjatyckich zakonów, jest specjalistą walki wręcz. Dużym nietaktem jest wręczanie mu jakiejkolwiek broni, jako że pogarsza ona stanowczo jego charakterystyki. Jeżeli już koniecznie chcesz wyposażyć Mnicha w jakieś narzędzie do zabijania, to najlepiej radzi on sobie z wszelkiego rodzaju laskami, kijami i różdżkami. Mimo wszystko, najskuteczniej zabija on gołymi rękami. Mnich, prócz znakomicie opanowanych technik ręcznego mordowania, jest również dobrze wyszkolonym czarnoksiężnikiem. Łatwo i szybko przyswaja sobie nowe czary dzięki dość wysokiemu poziomowi współczynnika Mana. Mimo iż wygląda na półnagiego, jego współczynnik AC jest automatycznie po wejściu na kolejny poziom doświadczenia podnoszony o 2. A założenie zbroi wcale nie jest tak znowu dobrym pomysłem. Cała charakterystyka i możliwości tej postaci zostały przygotowane właśnie pod kątem walki wręcz i wszelkie dodatkowe obciążenia tylko Mnichowi przeszkadzają.

W **Hellfire** wprowadzono osiem nowych poziomów - po cztery w Gnieździe i Krypcie. Do tych labiryntów nie masz wstępu zaraz po rozpoczęciu gry. Najpierw musisz pokonać odpowiednią liczbę „starych" podziemi, a dopiero potem Lester - nowa postać w wiosce, wypasająca krowy za domem Wiedźmy - wręczy Ci „klucz" do Gniazda. Po jego przejściu możesz dopiero przenieść się do Krypty, by na jej najniższym poziomie pokonać demona NaKrul - dawnego sługę Diablo, próbującego przejąć władzę w czeluściach piekielnych. Dokonawszy tego, wracasz na „stare" poziomy i kontynuujesz rzeź aż do zabicia Pana Zła.

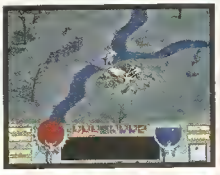


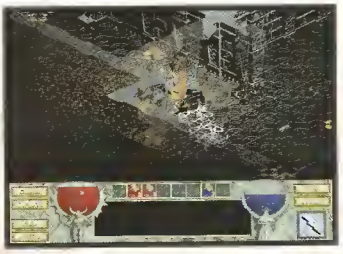
Przemierzając nowe podziemia, natkniesz się - naturalnie - na nowe potwory. Jest w czym wybierać - od niepozornych nietoperzy plujących ogniem, przez dwugłowe mutanty wymachujące potężnymi toporami, aż po widma atakujące magią. W sumie w **Hellfire** jest tych maszkar 29 gatunków. Aby je pokonać, będziesz musiał używać często magii, która zresztą także została rozszerzona - o siedem nowych zaklęć. Wśród nich najbardziej spodobał mi się czar Beserker, wywołujący szał bitewny u przeciwnika. Postać potraktowana tym zaklęciem atakuje wszystko co znajduje się w jej pobliżu; minusem jest to, iż nie otrzymujesz punktów doświadczenia za potwory zabite przez tak opętane monstrum. Jako że jednak nie wszystkie stwory dadzą się wyeliminować przy pomocy zdolności czarnoksięskich, arsenał dostępny w grze został rozszerzony o 12 nowych broni. Oprócz tego wprowadzono 30 nowych przedmiotów, takich jak zbroje, hełmy, korony czy pierścienie zwiększające współczynniki prowadzonej przez Ciebie postaci.



Po ukazaniu się ***Diablo*** wiele osób uznało tę grę za objawienie i do dziś, mimo upływu czasu, niezmordowanie przemierza labirynty czy walczy z przyjaciółmi na BattleNecie. Ukazanie się **Hellfire** daje możliwość jeszcze większego uatrakcyjnienia zabawy. Nowa, wyśmienita grafika na dodatkowych poziomach plus jak zwykle wyśmienita grywalność sprawiają, że gra się w **Hellfire** wyśmienicie. Jeśli odłożyłeś ***Diablo*** na półkę to wróć do niego i zainstaluj **Hellfire** - czeka Cię ponowna, jeszcze bardziej zażarta walka z siłami Zła w mrocznych korytarzach podziemi.

Woderman





Role-playing

minimum:
Pentium 60, 16 MB RAM
CD ROM x2, Windows 95, Diablo

producent:
Blizzard
wydawca:
Sierra
polski dystrybutor:
CD Projekt

cena: 79 zł

CART Precision Racing

Komputerowa symulacja wyścigów Indycar dotychczas była zaniedbywana. Szlak przetarły ***Indycar Racing 1*** i **2** firmy ***Papyrus***. Przez długi czas panowała posucha na tym polu, by w końcu pojawiły się ***Andretti Racing*** firmy ***Electronic Arts*** (recenzja 3/98) oraz **CART Precision Racing**, sygnowane przez **Microsoft**.

CART - Championship Auto Racing Teams, jest organizacją zrzeszającą wszystkich związanych z wyścigami Indycar. Samo zaś Indycar to nic innego jak wyścigi słabszych „kolegów" Formuły pierwszej. **Microsoft** w swym najnowszym produkcie, dzięki otrzymaniu oficjalnej licencji CART, umieścił nazwiska wszystkich kierowców w tych zawodach uczestniczących oraz 17 wybranych torów. Do tych ostatnich użyto technikę Global Positioning System, co ponoć gwarantuje, że różnice między prawdziwymi torami a ich komputerowymi odwzorowaniami wynosić mogą maksymalnie 10 centymetrów. Nie wiem na ile jest to prawdą, gdyż tego i tak w żaden sposób nie da się sprawdzić.

Ciekawym elementem jest zastosowanie techniki „head panning". Jej efektem jest przesuwanie się kierownicy wraz z deską rozdzielczą w chwili pokonywania zakrętów. Jeśli oglądałeś relację telewizyjną, to z pewnością zauważyłeś, że podczas widoku z kokpitu kierowcy, tak właśnie wygląda branie zakrętów. Warto odnotować, że technika ta nie została zastosowana dotychczas w żadnej grze tego typu; dzięki niej naprawdę odnosi się wrażenie siedzenia w bolidzie.

Kolejną ciekawostką jest wykorzystanie systemu Analizy Pi. Służy on do monitorowania całego wyścigu, tak by po jego ukończeniu można było prześledzić i skorygować ewentualne nieprawidłowości w ustawieniach pojazdu. A jest co ustawiać - począwszy od tak podstawowych rzeczy jakimi są opony, poprzez przełożenia skrzyni biegów, a skończywszy na przyspieszeniu. Fanatycy-mechanicy będą mieli pełne ręce roboty, ale czy kierowcy podzielą ich zadowolenie? Tutaj będę ostrożny z oceną. Jeśli masz pewne doświadczenie, to z pewnością ten nawał szczegółów technicznych nie przerazi Cię, a może nawet ucieszy. Zdecydowanie powiedzą „nie" wszyscy Ci, którzy lubią gry takie jak ***Power F1*** firmy ***Eidos Interactive***, czy ***F1 - Psygnosis***. Do tego twórcy gry jakby nieco przesadzili z realizacją sposobu prowadzenia bolidu - i to bynajmniej nie w pozytywnym sensie. Nie ma tu zbyt dużych problemów z wyprzedzaniem przeciwnika, który wręcz zjeżdża Ci z drogi. Zakręty pokonuje się dosyć pewnie, chociaż trudno przewidzieć ich kierunek. Zapomniano bowiem o umieszczeniu strzałek sygnalizujących skręt. Niestety, o ile wyprzedzanie nie sprawia większych kłopotów, to jazda po długiej prostej niejednokrotnie kończy się obrotem i uderzeniem o bandę. Przyczyną tego są zbyt czułe hamulce. Nie mam zbyt dużego doświadczenia w prowadzeniu bolidu, być może taka jest faktyczna reakcja pojazdu przy dużej prędkości. Jak na mój gust jednak, w grze komputerowej niezupełnie o to chodzi - tym bardziej, że z opisanym efektem spotykam się po raz pierwszy wśród wszystkich symulacji wyścigów samochodowych w jakie miałem okazję pograć.

Grafika i muzyka programu stoją na średnim poziomie. Pierwsza wykorzystuje Direct 3D i nie obsługuje 3Dfx (hańba!), druga z kolei jest prawie niezauważalna - ani nie przeszkadza, ani nie pomaga. Pod tym względem zdecydowanie lepiej wyglądał ***Andretti Racing***.

Wystawiając grze końcową ocenę, wahałem się między tak zwaną „mocną trójką" a czwórką z dużym minusem. **CART Precision Racing** wyróżnia się od innych gier tego typu dzięki zastosowaniu kilku nowych technik. Z pewnością docenią ją zawodowcy, będący znawcami tematu. Niestety zapomniano o tych wszystkich, którzy mają chęć trochę się rozerwać, a nie spędzać kilka godzin na dopasowywaniu bolidu do konkretnego toru i złość się przy każdym wypadnięciu z trasy. Mimo pewnych niewątpliwych zalet **CART Precision Racing** można stwierdzić, że **Microsoft** czegoś tu nie dopatrzył - w rezultacie ogólna grywalność programu jest niestety bardzo przeciętna.

Arkadiusz Matczyński

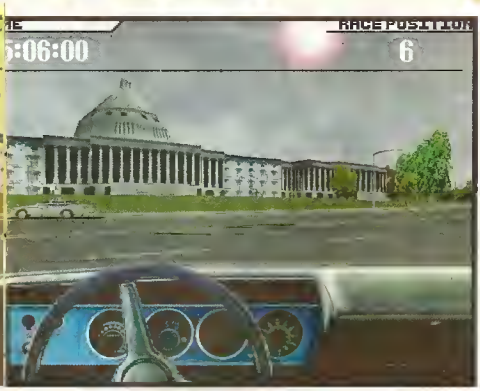
Test Drive 4

Test Drive to tytuł-legenda, niemalże instytucja o której nie wypada mówić inaczej, aniżeli z nabożną czcią. Przy pierwszej części tej gry niejeden posiadacz ośmiobitowego komputera C-64 spędził upojne noce. Przy drugiej amigowcy z wyższością mogli spoglądać na właścicieli dopiero rozwijających się wówczas pecetów - prześliczna grafika w połączeniu z dobrym dźwiękiem o kilka klas przebijały to, co można było wtedy oglądać na blaszakach. Przede wszystkim jednak, **Test Drive** był pierwszą solidną symulacją jazdy samochodem w historii gier komputerowych.

O ile pierwsze dwie gry z serii były głośnymi hitami, to trzecia przeszła bez większego echa. Jedną z przyczyn takiej reakcji odbiorców było to, że ***Test Drive 3*** zdecydowanie odbiegał od oczekiwań. Spodziewano się bowiem jakiegoś super-symulatora wszechczasów, gdy tymczasem produkt finalny wypadł raczej blado, zwłaszcza na tle konkurencji. Utyskiwaniom nie było końca, mówiono o dewaluacji tytułu, a nawet o jego profanacji, oczekując jednocześnie wydania kolejnej części, która miałaby szansę zatrzeć niesmak wywołany ukazaniem się ***Test Drive 3***. Niestety, **Test Drive 4** kontynuuje proces upadku serii, a dokładniej - jej przepoczwarzania się z symulacji w prostą zręcznościówkę.

W **TD4** twórcy gry wrócili do starych, sprawdzonych wzorców sprzed lat. Znowu zatem masz możliwość zasiąść za kółkiem najsłynniejszych samochodów świata i własnoręcznie przeprowadzić „jazdę próbną". Zestaw dostępnych maszyn zmienił się jednak znacząco; nie znajdziesz tu Ferrari ani Lamborghini czy Porsche - w zamian jednak do wyboru masz aż dziesięć wozów. Ciekawym zabiegiem jest pogrupowanie ich na dwa działy: do pierwszego należą pojazdy nowoczesne, jak na przykład Dodge Viper, Jaguar XJ 220 czy Chevrolet Corvette z 1998 roku - do drugiego zaś samochody z przełomu lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych (Amerykanie mają wręcz fioła na punkcie tego okresu), a wśród nich Chevrolet Corvette model z 1969 roku oraz Plymouth z 1971. Jest w czym wybierać, tym bardziej, że wszystkie wozy różnią się od siebie nie tylko elementami graficznymi oraz osiągami, lecz także wydawanymi dźwiękami oraz sposobem prowadzenia. Niestety, ten ostatni element został potraktowany przez firmę **Accolade** po macoszemu, w efekcie czego gra traci sporo na wartości. Oto bowiem realizm jazdy jest całkiem przyzwoity, a każdy samochód prowadzi się inaczej, ale tylko do pewnej prędkości - po przekroczeniu mniej więcej setki, wszystkie pojazdy zachowują się właściwie identycznie. Innymi słowy, gdy jedziesz wolno, **Test Drive 4** to całkiem niezła symulacja, a gdy jedziesz szybko - zręcznościówka. Jako że istotą tej gry jest pędzenie z pedałem gazu przyciśniętym do deski a nie turystyczna przejażdżka, cały wątek symulacyjny można, że się tak wyrażę, o kant myszki potłuc. Do tego zrezygnowano z wyśmienitego patentu z ***TD1*** i 2, a mianowicie limitowanej ilości żyć, które traciło się w wyniku kraksy, co zmuszało do rozsądnej jazdy, a jednocześnie wywoływało niezapomniany dreszczyk emocji, gdy trzeba było wybierać pomiędzy szybkością a bezpieczeństwem. Tutaj wypadek kończy się w najgorszym wypadku dachowaniem, po którym jedziesz dalej... Do tego gra prezentuje całkiem intrygujące podejście do prawideł rządzących zachowaniem się samochodów na drodze - oto wynika z niej, że zderzenie czołowe z reguły jest znacznie mniej groźne niż wjechanie komuś w tylny bagażnik. „Czołówka" bowiem przeważnie redukuje jedynie Twoją prędkość, podczas gdy stuknięcie kogoś w tył zwykle kończy się efektownym koziołkowaniem w powietrzu i koszmarnym karambolem. Do złudzenia przypomina to, sympatyczną skądinąd grę, ***Need For Speed***.

Żal, że zmarnowano tak dobry pomysł jest tym większy, że oprawa

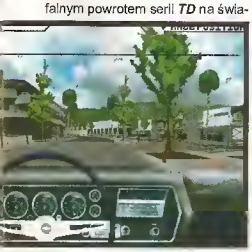


programu stoi na naprawdę wysokim poziomie. Samochody wykonane są prześlicznie, niczym plastikowe modele; jedyne, czego im brakuje to elementy podwozia - oglądane z dołu, pojazdy z **Test Drive 4** są gładkie niczym ekran monitora. Do tego wyścigi umieszczono w malowniczej,

a i ciekawej pod względem edukacyjnym, scenerii. Odwzorowano tu bowiem między innymi ulice Waszyngtonu, Kyoto i San Francisco, wraz z charakterystyczną dla tych miast zabudową. Jadąc na przykład przez Waszyngton możesz pooglądać sobie Memoriał Waszyngtona i fragmenty Białego Domu, wyścig w San Francisco zaczynasz natomiast na słynnym moście Złote Wrota (Golden Gate). Wszystko to przedstawiono z dużą dbałością o szczegóły, dzięki czemu przejażdżka po trasach **TD4** to nie tylko dziki pęd, lecz również podziwianie pięknych widoków. A także słuchanie przyjemnych dźwięków - o ile oczywiście uważa się za przyjemny warkot ośmiocylindrowego silnika przebijający się spod, bardzo zresztą dobrego, podkładu muzycznego.

Test Drive 4 to tytuł, który mógłby być wielkim hitem, triumfalnym powrotem serii ***TD*** na światowe listy komputerowych przebojów. Niestety, odrzucenie realizmu na rzecz widowiskowości nie wyszło grze na dobre i, delikatnie mówiąc, efekt nieco rozczarowuje. Może gdyby produkt ten nazywał się, na przykład, ***Need For Speed 3***, wszystko byłoby w porządku i nie czepiałbym się specjalnie owego „nierealizmu"; uważam jednak, że tytuł ***Test Drive*** do czegoś zobowiązuje, a programiści z **Accolade** z tego obowiązku się nie wywiązali.

ManJAk



Zręcznościowa

minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM
CD-ROM, Windows 95
zalecane:
Pentium 166, 32 MB RAM
akcelerator 3D

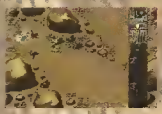
producent:
Accolade
wydawca:
Electronic Arts
polski dystrybutor:
IPS CG

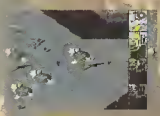
cena: 160 zł

PRZEKLĘTA ZIEMIA

- Strzelasz by zabić!
- „Misyjna" gra zręcznościowa!
- Elementy strategii!
- Kilkadziesiąt zadań do wykonania!
- 15 rodzajów broni!
- 50 typów przeciwników!
- Bogaty wybór najemników!

79,00 zł.





DWIE NOWE
REWELACYJNE GRY
LK AVALON
www.lkavalon.com

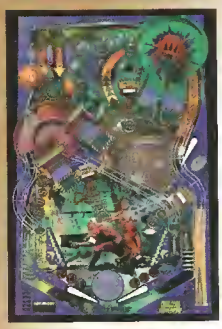
WYSPA 7 SKARBÓW

- Absolutnie świeża i nowatorska!
- Doskonała gra zręcznościowa!
- Rewelacyjna renderowana grafika!
- Ogromne, pełne zagadek poziomy!
- Każda misja w innej scenerii!
- Nietypowe zadania do wykonania!
- Niekonwencjonalne pomysły!

89,00 zł.

Gry dostępne są w sprzedaży wysyłkowej
oraz we wszystkich dobrych sklepach komputerowych
Napisz lub zadzwoń po katalog!

LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rz...
tel. (017) 8 22 ... http://www.lkav...



Balls of Steel

Mania pinballi, zapoczątkowana przed kilku laty rewelacyjnymi ***Pinball Dreams***, nieco ostatnio wygasła. Nie przeszkadza to jednak twórcom gier, którzy od czasu do czasu postanawiają pożerować trochę na miłośnikach szalonego klepania w klawisze shift, spragnionych nowych stołów i rekordów. Czasem wypada to lepiej, czasem gorzej, ale i tak zawsze dobrze się sprzedaje. **Balls of Steel** ma szansę na całkiem spory sukces, albowiem - poza chwytliwym tematem - oferuje doskonale pomyślane stoły, co oczywiście nie pozostaje bez wpływu na grywalność.

Balls of Steel jest zwykłym, tradycyjnym pinballem; nie ma tu żadnych fajerwerków w stylu ukrytych plansz czy małych stołów po bokach. W zestawie dostępnych jest pięć stołów: Barbarian, Darkside, Duke Nukem, Firestorm i Mutation!. Jak to zwykle bywa, każdy z nich swym klimatem nawiązuje do różnych wydarzeń, miejsc czy koncepcji: Barbarian to świat smoków, rycerzy i zamków; Darkside kosmos, obcy i walki z nimi; Duke Nukem - jak sama nazwa wskazuje; Firestorm - walka z pożarami i przestępczością; Mutation! - efekty eksperymentów genetycznych. Zdecydowanie najbardziej atrakcyjną z plansz jest Duke Nukem; dotąd raczej nie spotykało się pinballi używających jako tła tematycznego innych popularnych gier. Tutaj spotkasz się z potworami znanymi Ci zapewne z tej niezwykle popularnej strzelaniny 3D. Co ciekawe, nie tylko elementy graficzne zostały zapożyczone z oryginału, lecz także efekty dźwiękowe (słynne Duke'owe powiedzonka) oraz muzyka. Efekt tego zabiegu jest, krótko mówiąc, rewelacyjny; szczególnie fani ***DN3D*** powinni się dzięki temu nieźle ubawić.

W programie dostępne są cztery poziomy rozgrywki. Najbardziej rozbudowanym i najłatwiejszym jest poziom Novice. Masz do dyspozycji pięć bil, zaliczane są wszystkie Extra Balls, działa opcja Powerball Bonus, a na zakończenie losowana jest „dogrywka". Jeśli masz szczęście, zyskujesz dodatkowy strzał. Jednocześnie bardzo długo aktywna jest ochrona przed utratą bili. Poziom Regular jest powieleniem Novice z tym, że ochrona bili jest włączona dość krótko i po pierwszym wykorzystaniu wyłącza się. Kolejny etap zaawansowania to Arcade. Jest to wprawka przed Tournament. Masz tu do dyspozycji trzy bile i Extra balls, nie ma natomiast dogrywki. Ostatnia, najtrudniejsza opcja, to Tournament. W tego typu rozgrywce dostępne są tylko trzy bile i żadnych dodatków. Ciekawym uzupełnieniem listy wyników jest internetowa strona z rankingiem osób z całego świata, które uzyskały najwyższą punktację w grze właśnie na poziomie Tournament.

Oprawa graficzna całości jest bardzo dobra. Na pochwałę zasługują dobrze widoczne elementy stołów oraz szybka i dokładna animacja bili. Mimo natłoku barw nie ma problemu z rozróżnianiem się gdzie, jaka rampa przebiega i jak trafić w trudno dostępne miejsca planszy. Muzyka doskonale dopasowana została do klimatu poszczególnych plansz.

Balls of Steel jest jest znakomitym pinballem w starym, dobrym stylu. Choć ostatnio można zaobserwować tendencję do udziwniania gier tego rodzaju, to produkt ***Pinnball Wizards*** nawiązuje do tak zwanych korzeni i przyznaję, że efekt jest wyśmienity. Polecam **Balls of Steel** wszystkim miłośnikom flipperów, a zwłaszcza tym, którzy swego czasu spędzali godziny przy serii ***Pinball Dreams***, ***Phantasies*** oraz ***Illusions*** - godziwa rozrywka gwarantowana.

Woderman

Zręcznościowa

minimum:
Pentium 100, 16Mb RAM, SVGA, CD-ROM x2, Windows 95
zalecane:
Pentium 133

producent:
Pinball Wizards
wydawca:
GT Interactive
polski dystrybutor:
LEM
cena: 129 zł

Ostatnio wielu programistów zamiast tworzyć nowe gry zajmuje się konwersją gier z konsoli na PC lub odwrotnie. Ma to swoje dobre i złe strony. Wielu graczy wolałoby pewnie jakiś nowy hit zamiast zamiany konsolowej czy PC-towej wersji znanej gry. Z drugiej jednak strony, mając PC taniej jest kupić przekonwertowaną, całkiem niezłą grę konsolową niż cały sprzęt. Tak jest właśnie w przypadku gry **Croc, Legend of the Gobbos**.

Croc jest bardzo ładną platformówką 3D. Wizualnie nie przypomina ona gier typu ***Król Lew, Alladyn*** czy innych. Owszem, trzeba w niej skakać, biegać, niszczyć przeciwników i zbierać różne punkty (czyli wykazywać się niezwykłą zręcznością swoich palców i wytrzymałością klawiatury), owszem - trzeba mieć niezwykle anielską cierpliwość aby ukończyć więcej niż trzy etapy, ale wszystkie te wysiłki zostają sowicie wynagrodzone samą atrakcyjnością gry. Co przez to rozumiem? Otóż przede wszystkim stronę wizualną, która zaplera dech w piersiach efektem bardzo starannie wykonanej trójwymiarowości i płynności kamery, która przez cały czas przemieszcza się, raz jest za bohaterem, raz obok niego, raz przed nim (zupełnie jak w ***Tomb Raiderze***, choć to jedyne podobieństwo do tego znanego hitu).

Ale, ale... ja tutaj rozprawiam się nad wspaniałością **Croca** a nie zdradziłam jeszcze o czym jest sama gra (to podobno typowo po kobiecemu). Otóż wszystko zaczęło się od tego, że pewnego razu Gobbosi (bardzo miłe i towarzyskie stworki pochodzące z innej cywilizacji) znalazły na brzegu rzeki koszyk z małym krokodylkiem, którego postanowiły wychować jak swojego. Nadały mu imię Croc (skrót od Crocodile) i żyły sobie całkiem szczęśliwie do momentu, gdy pojawił się okrutny baron Dante ze swoją bandą. Ów zły stwór szybko zawładnął całą krainą Gobbo, zamykając jej mieszkańców w klatkach. Ocalał tylko Croc, który natychmiast postanowił uwolnić swych przyjaciół spod jarzma strasznego barona.

I tu właśnie zaczyna się Twoja rola. Wcielasz się bowiem w zabawnego krokodylka i krok po kroku, etap po etapie ratujesz Gobbosów pozamykanych w klatkach, zbierasz dodatkowe życia, punkty i walczysz z potworami stworzonymi przez barona. Wiedzieć jednak musisz, że nie jest to wcale takie proste. Oprócz zwykłych platform po których musisz czasem poskakać, masz do dyspozycji pudła, które musisz odpowiednio poprzesuwać by dostać się do trudno dostępnych miejsc, żelki, dzięki którym wskoczysz na każde wysoko położone miejsce, przełączniki, które uaktywniają platformy, mury do wspinaczki, czy baloniki, które pomogą Ci przelecieć nad niebezpiecznymi lawami, przepaściami lub naelektryzowaną wodą. Twoim celem nadrzędnym, jak już wspomniałam, jest uwolnienie wszystkich Gobbosów oraz pokonanie barona Dante i jego sług. Po drodze jednak powinieneś zebrać wszystkie białe kryształy (każde 100 daje dodatkowe życie) oraz serduszka - dodatkowe życia i klucze otwierające klatki z uwięzionymi Gobbosami. Dodatkowo możesz pokusić się też o zbieranie kolorowych kryształów (na każdym levelu jest ich pięć), które otwierają drzwi do dodatkowych poziomów i kawałków puzzli (dostępnych tylko na ukrytych etapach), które złożone

w całość otworzą dodatkowy, zdumiewający sekret.

Muszę przyznać, że **Croc, Legend of the Gobbos** naprawdę zaparł mi dech w piersiach. Jest nie tylko prześlicznie wykonany zarówno pod względem graficznym, o czym już wspomniałam, ale również pod względem muzycznym. Miła melodyjka uprzyjemnia siłowanie się z przeszkodami, a odgłosy wydawane przez wszystkich bohaterów swoją zabawnością potrafią uspokoić nawet w bardzo irytujących sytuacjach (na przykład podczas przechodzenia tego samego poziomu po raz trzeci czy piąty). Choć przyznam szczerze, że platformówki nigdy nie były moim ulubionym typem gier, ta jako jedyna przyciągnęła mnie do komputera na długie godziny, czego efektem wcale nie okazały się obgryzione paznokcie, ani zniszczona doszczętnie klawiatura. Dlatego z całą odpowiedzialnością polecam **Croca** wszystkim, zarówno fanom, jak i przeciwnikom platformówek; naprawdę warto poświęcić kilka godzin na tak dobrą zabawę.

Kamila Tkaczyk

Zręcznościowa

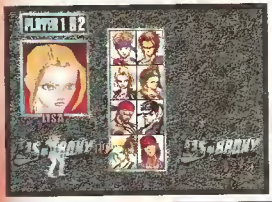
PC
minimum:
Pentium 133, 16 MB RAM, SVGA
CD-ROM x2, Win 95
producent:
Argonaut Software
wydawca:
Electronic Arts
polski dystrybutor:
IPS Computer Group
cena: 145 zł

Last Bronx

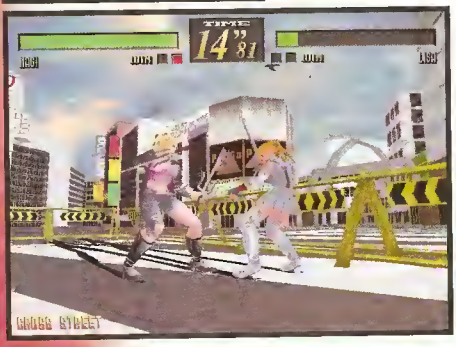
Zauważalna ostatnio inwazja produktów Segi na pecety imponuje swoim rozmachem. Swojej premiery na ekranach komputerów osobistych doczekały się takie hity, jak ***Virtua Fighter***, ***Virtua Cop*** oraz ***Sega Rally***. **Last Bronx** jest kolejnym „dzieckiem" koncernu mającego w swoim godle niebieskiego jeża. Bijatyka ta przenosi Ciebie w daleką przyszłość, do opanowanego przez gangi Neo-Tokyo.

Walki odbywają się między przywódcami gangów, w różnych zakamarkach ukrytych przed oczami policji i ciekawskich gapiów. Wybierając jednego z ośmiu wojowników, musisz pokonać resztę rywali i jak to zwykle w bijatykach bywa, dotrzeć do głównego bossa. Ostateczna wygrana z tym najsilniejszym udowodni wyższość Twoją i Twojego gangu nad resztą przestępczego społeczeństwa.

To, co oferuje gra, prezentuje się dosyć ciekawie. Pierwszym elementem, który odróżnia ją od serii ***Virtua Fighter*** jest to, że każda postać w **LB** posiada broń. Arsenał jest dość pokaźny, poczynając od zwykłego młota, poprzez Bo (kij), Bokutę (drewniany miecz), Tonfy, miecze Sai, kończąc na Maru-Gata Nunchaku i San-Setsu-Kon Nunchaku (trzyczęściowe nunczaku). W **Last Bronx** każdy bohater został wyposażony średnio w 40 ciosów (wliczając w to ciosy podstawowe, specjale, rzuty i dobicia), których musisz się nauczyć, aby chociaż spróbować walki na poziomie Hard (wtedy zabawa daje prawdziwą satysfakcję). Oczywiście, aby pokonać głównego szefa potrzebne będzie Ci nie tylko opanowanie ciosów, ale również combosów, których wykonywania uczy sam program. Wystarczy wybrać opcję Training Mode, a dalej komputer nauczy Cię wszystkich skomplikowanych uderzeń.



Sterowanie postaciami jest rozwiązane w podobny sposób jak w *VF*. Tradycyjnie masz cztery przyciski kierunkowe, do których dochodzi siedem: ręka, garda, noga oraz ich kombinacje. Mimo, że sterowanie nie zmieniło się zbytnio, poprawie uległy algorytmy kierujące postaciami przeciwników, w związku z czym gra jest trudniejsza od ***Virtua Fighter***. Trudność również polega na tym, że sterowane przez Ciebie postacie ruszają się wolniej i z pewnym opóźnieniem reagują na polecenia. Na początku trochę to denerwuje, ale w końcu można się przyzwyczaić.



Dość przeciętnie wypada oprawa audio programu. Muzyka, zapisana jako ścieżka audio, jest dosyć różnorodna; zdarzają się utwory o dość irytującym rytmie, ale są i takie, które łatwo wpadają w ucho. Efekty dźwiękowe są na średnim poziomie, zaś sama gadanina postaci to czysta japońszczyzna, tłumaczona angielskimi napisami (pojawiającymi się tylko w animacjach). Z drugiej strony, grafika to kawał dobrej roboty, zwłaszcza jeśli ktoś lubi mangę, bo gra jest tym stylem wypełniona po brzegi. Poważnym mankamentem są za to wymagania sprzętowe. Na komputerze P133 z 32 MB RAM program zwalnia do tego stopnia, że trzeba zmniejszyć rozdzielczość do 320x240 i włączyć przeplot (wygląda to paskudnie). Nawet P200 wyposażony w dopalacz 3D z trudem sobie radzi z kompletem szczegółów postaci i tła w rozdzielczości 640x480.

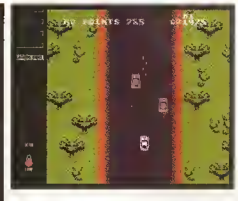
Last Bronx to niewątpliwie bardzo przyjemna bijatyka, aczkolwiek nieco trudna. Polecam ją szczególnie wszystkim tym, którzy lubią cykle ***Virtua Fighter*** i ***Toshinden***. Do samej mangi można się przyzwyczaić, a opanowanie wszystkich ciosów podstawowych nie powinno Ci zająć więcej niż sześć godzin grania, zaś combosy to kolejne siedem. Zresztą, nawet jak akurat nie przepadasz za japońskimi komiksami, to i tak **Last Bronx** może Cię zainteresować - w końcu nie co dzień można porządnie przywalić, dokopać i w inny sposób poznęcać się nad mangowymi laleczkami.

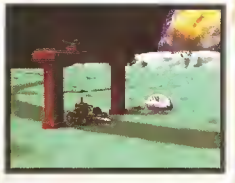
Szerszeń

Zręcznościowa

minimum:
Pentium 133, 16MB RAM
CD-ROM, Win 95

producent:
SEGA
wydawca:
SEGA
polski dystrybutor:
MARKSOFT
cena: 160 zł





Sztosunkowo niedawno (a może dawno, dawno temu), bo piętnaście lat temu, komputery ośmiobitowe przeżywały okres największej chwały. Grafika w szesnastu kolorach była wówczas szczytem marzeń, prawie każdy chciał mieć Atari lub C64, a konsole wystawiane w salonach gier napędzane były, uwaga, jednomegahercowymi pro- podobały mi się takie pamiętne hity, jak **Blaster, Moon Patrol, Spy Hunter i Root Beer Tapper**. Choć trudno porównywać je ze współczesną produkcją to jednak pod względem grywalności nadal są one tak samo wciągające jak niegdyś. Proste, łatwe w obsłudze i po prostu zabawne. Jeśli nazwy tych gier są Ci zupełnie obce przypomnę, iż **Blaster** był pierwszą strzelaniną 3D, **Moon Patrol** stanowił syntezę gry platformowej ze sporą dawką strzelania do wrednych Obcych, zaś w **Spy Hunter** grałeś rolę strażnika autostrady polującego na t y p u

Arcade's Greatest Hits: The Midway Collection 2

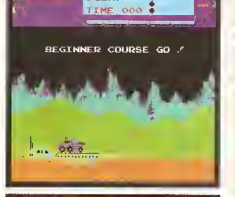
cesorami! Aż nie chce się wierzyć, że człowiek mógł wtedy dobrze się bawić. A jednak. Jeśli masz ochotę przypomnieć sobie tamte wspaniałe czasy, proponuję składankę kilku ówczesnych gier-hitów zatytułowaną **Arcade's Greatest Hits: The Midway Collection 2**. Jak sama nazwa wskazuje, przygotowaniem zestawu zajęła się firma **Midway**, od wielu lat lider w produkcji gier typu arcade, jego dystrybucję wzięła zaś na siebie firma **GT Interactive**.

Po załadowaniu CD-eka na ekranie ukazuje się niewielkie, estetyczne menu. Do wyboru masz siedem gier, quiz, w którym odpowiadasz na pytanie dotyczące początków komputerowej rozrywki oraz spory zestaw zdjęć związanych z tym tematem. Rzecz jasna nas najbardziej interesują gry. Spośród proponowanej siódemki najbardziej samochody szpiegów. Co się tyczy **Tappera**, mojej ulubionej gry tamtych czasów, była to wspaniała „symulacja" pracy barmana, którego zadanie polegało na jak najszybszym obsługiwaniu tłumów przy barze. Oryginalny pomysł, dobra oprawa graficzna (nawet jak na obecne wymagania), oraz szczypta czarnego humoru sprawiają, że mimo upływu lat zabawa w barmana wciąż jest przednia.

Pozostałe gry, jakie znajdziesz na krążku to **Burgertime, Joust 2 i Splat**, przy czym na mój gust nie dorównują one swym kolegom ani pod względem oprawy wizualnej ani też grywalności. Możesz je sobie ze spokojnym sumieniem podarować, dzięki czemu oszczędzone Ci będą dylematy, które mnie dręczyły - o co tu chodzi i czy to co widzę na ekranie to wynik zaniku ostrości monitora?

Absolutnie fantastyczną rzeczą jest natomiast quiz, który zapozna Cię z problemami twórców ówczesnych gier. Zabawa wygląda bardzo prosto: otrzymujesz pytanie, trzy odpowiedzi, i jeśli wybierzesz właściwą, oglądasz krótki film, w którym autor danej gry wyjaśnia Ci dlaczego zrobiono coś tak, a nie inaczej. Monologi te są całkiem zabawne (zwłaszcza jeśli zna się angielski), kto by bowiem pomyślał, że do **Tappera** przygotowano na przykład sporą bibliotekę dźwięków, jakie człowiek wydaje po wypiciu sporej ilości piwa. Nigdy ich nie użyto, ale fajnie jest znać tego fakty. Później możesz nimi błysnąć w towarzystwie innych graczy. Nasz quiz dotyczy w każdym razie takich właśnie problemów, możesz go więc traktować jako swego rodzaju przewodnik po historii komputerowej rozrywki na wesoło. Naturalnie, nie wystawiamy temu produktowi oceny - trudno staremu gry z przedpotopowych komputerów porównywać do dzisiejszych superprodukcji, przynajmniej pod względem grafiki oraz dźwięku. A co do grywalności to... ech, wspomnień czar.

Piotr Orcholski



Zręcznościowa

Pentium 90, 12 MB RAM CD-ROM, Win 95

producent: Midway
wydawca: **GT Interactive**
polski dystrybutor: **LEM**

cena: 99 zł

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych TOMsoft
ul. Krzywe 4
05-077 Wesoła 4
k/Warszawy
Termin realizacji: **TYLKO 5 DNI !!!** tel (0-601)282363
tel (0-22)7731982
fax (0-22)7733614
OKAZJA ! Czynne 7 dni w tygodniu Niskie Ceny !

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC-CD ROM Ceny w zł

Age of Empires - MICROSOFT	**249,00**
Armoured Fist II	tel.
Atlantis - wer. pol.	140,00
Blade Runner	**165,00**
Broken Sword II - wer. pol.	147,00
Championship Manager II	tel.
Close Combat II - MICROSOFT	249,00
Constructor	**144,00**
Croc	tel.
Curse of Monkey Island 3	**185,00**
Dark Earth	**145,00**
Dark Omen	tel.
Deathtrap Dungeon	tel.
Diablo Hellfire Expansion Pack	75,00
Dungeon Keeper - wer. pol.	106,00
F 22 AF Dominance Fighter	**174,00**
Fifa '98	**149,00**
Fighting Force	tel.
Flight Simulator '98 - MICROSOFT	**259,00**
Flight Unlimited II	tel.
Grand Theft Auto - wer. pol.	**149,00**
Heroes of Might & Magic II - wer. pol.	**146,00**
Human Onslaught - A War Word II	147,00
Jack Orlando	35,00
Jedi Knight (Dark Forces II)	165,00
Książe Tchórz - wer. pol.	**tel.**
Last Polska Manager '98	94,00
Longbow II	**149,00**
Lords of Magic	tel.
Mortal Kombat Trilogy	**155,00**
Myth - The Fallen Lords	**153,00**
NBA Live 98	149,00
Nevermood	245,00
NHL 98	**146,00**
Oddworld: Abe's Oddysee	**145,00**
Panzer General II	139,00
Quake II	**151,00**
Red Alert + Aftermath	159,00
Red Baron II	tel.
Riven - Myst II	**163,00**
Screamer Rally	139,00
Settlers II Zioła Edycja	153,00
Sid Meier's Gettysburg	**149,00**
Sim City Theme Hospital	tel.
Starcraft	**tel.**
Star Wars Rebelion	tel.
Steel Panthers III	**139,00**
Sub Culture	139,00
Test Drive 4	**149,00**
Tomb Raider II	149,00
Total Anihilation	**144,00**
Toca Touring Car Championship	165,00
Wing Commander IV	67,00
Wing Commander Prophecy	**165,00**
Worms II	149,00
Virtua Fighter II	**149,00**

Wybrane akcesoria do PC:

V3 Raging Wheel - kierownica + pedały	339,00
Ultra Racer - mini kierownica analogowa	159,00
SC Commander - joystick analogowy	74,00
PC Control Pad 3D + pad 3D	269,00

Sony PlayStation

Actua Soccer 2	**195,00**	Power Soccer 2	209,00
Sesal Wars	tel.	**Red Alert-ang.**	**229,00**
Broken Sword 2	199,00	Res Evil: D. Cut-ang	229,00
Bushido Blade	**209,00**	Riven (Myst II) - ang	259,00
Constructor	**tel.**	Tekken 2	199,00
Crash Bandicool 2	**199,00**	Theme Hospital	tel.
Cool Boarders 2	199,00	Time Crisis + Gun	319,00
Dark Omen	**tel.**	Toca Touring Car	195,00
Diablo	**tel.**	Tomb Raider 2	209,00
Fifa '98 - ang.	**219,00**	**PLATYNOWA SERIA:**	
Fighting Force	199,00	Alien Trilogy	109,00
Final Fantasy 7-ang	219,00	Battlestation	89,00
Grand Theft Auto	**185,00**	**Crash Bandicoot**	**109,00**
ISS Pro	209,00	**Destruction Derby**	**109,00**
Negane W Of '96	209,00	**Die Hard Trilogy**	**129,00**
NBA Live '98-eng.	219,00	Ridge Racer Rev.	109,00
Need for Speed 3	**tel.**	Road Rash	109,00
NHL '98- eng.	**209,00**	Worms	109,00

Wybrane akcesoria do PlayStation:

Konsola Playstation	680,00
Dodatkowy kontroler (oryginalny)	89,00
Memory Card (oryginalna)	89,00
Mega Memory Card (360 bloków)	179,00
MultiTap	189,00
RF Adapter - kabal antenowy	79,00
RGB-Scart Cabel - kabel EURO	59,00
Ultra Racer - mini kierownica	159,00
Barracuda – joypad analogowy	139,00
Super Pad	69,00
Game Pad (4 kolory do wyboru)	79,00
V3 Raging Wheel - Kierownica + pedały	319,00
Flight Force Pro - joystick anal. do symulatorów	239,00

Nintendo 64

Bomberman 64	**229,00**	Mario Kart 64	229,00
Chameleon Twesal	259,00	**Mischief Makers**	**225,00**
Clay Fighter 63 1/3	229,00	**Mortal Kombat Myt.**	**255,00**
Dark Rift	**265,00**	Mortal Kombat Tri	259,00
Diddi Kong Racing	**239,00**	MRC	285,00
Doom 64	265,00	Nagano Winter Ol.	389,00
Duke Nukem 64	285,00	San Francisco Rush	265,00
F1 Pole Position	265,00	Shadow of the Emp	309,00
Fifa '98	**265,00**	**Snowboard Kids**	**225,00**
Goldin Eye	**265,00**	Star Fox 64	275,00
Hexen 64	270,00	Super Mario 64	225,00
ISS Pro	285,00	Top Gear Rally	275,00
Killer Instinct Gold	309,00	Turok	235,00
Lamborgini	270,00	Wargods	285,00
Mace: the Dark Age	265,00	Wayne Gretzky	285,00

Wybrane akcesoria do N64:

Konsola Nintendo 64	799,00
Dodatkowy kontroler (oryginalny)	159,00
Super Pad 64 (4 kolory do wyboru)	99,00
Memory Card (13 stron)	59,00
Memory Card Plus (62 strony)	99,00
Mega Memory Card (480 stron)	189,00
V3 Racing Wheel - kierownica + pedały	319,00
Flight Force Pro - joystick anal. do symulatorów	299,00

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej (z znaczkiem (proszę podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki...

Podane w złotych ceny detaliczne zawierają podatek VAT.

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).
W przypadku braku danego tytułu na rynku (ewentualność sprowadzenia na zamówienia) termin realizacji może się wydłużyć.

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie pod numerem (0-22)7731982 lub (0-60)1282363 oraz faxem pod numerem (022) 7733614.

Tone Rebellion

W natłoku strategii czasu rzeczywistego trudno się zorientować, która gra jest lepsza, a która gorsza. Jeszcze poważniej wygląda sprawa z poziomem trudności w nich zawartym. Dlatego też niektórzy nie interesują się tym gatunkiem, tłumacząc się brakiem czasu na poznawanie zasad, dużej liczby jednostek, budynków etc. Firma **The Logic Factory** postanowiła stworzyć coś dla tych wszystkich, którzy z „real time strategy" nie mieli dotychczas zbyt wiele wspólnego. Efektem tego przedsięwzięcia jest **Tone Rebellion**.

Fabuła gry osadzona jest w mistycznej krainie, zamieszkiwanej wyłącznie przez latające istoty. Nie miały one pojęcia o czymś, co nazywamy grawitacją, a do życia potrzebne im było wyłącznie brzmienie (ang. Tone). Życie ich trwało bez zakłóceń, do chwili pojawienia się olbrzymiego stwora - Lewiatana. Zajął on większość sadzawek brzmienia i systematycznie rozwijał swoją moc. Doprowadził do tego, że świat został podzielony na mniejsze części, a mieszkańcy rozbici na cztery plemiona. W tym właśnie momencie wkraczasz do akcji, stając na czele jednej z ras.

Twoim zadaniem jest przejęcie części świata, poprzez eliminację zagnieżdżonego tu i ówdzie Lewiatana. W chwili startu widzisz tylko fragment wysepki mieszczący się na ekranie. Na początku dysponujesz wyłącznie centrum plemiennym, kilkoma robotnikami oraz dwudziestoma jednostkami brzmienia. Wystarczy Ci to na postawienie jednej konstrukcji - utwardzacza brzmienia. W nim następuje wytwarzanie kolejnych jednostek niezbędnych do konstruowania pozostałych obiektów. Kolejnym krokiem jest postawienie rozpylacza, który spowoduje odsłonięcie większej części terenu, niedostępnej wcześniej. Później budujesz krystalizator, wytwarzający kryształy potrzebne dla Twojej armii Lataczy oraz generator przekazujący swoją moc zaklęciom i pozwalający na teleportowanie struktur. W końcu stawiasz jeszcze budynki Dojo, w których produkujesz coraz to lepsze jednostki Lataczy. W ten sposób skonstruowałeś już wszystko, co potrzebne jest do gry.

Mając już opanowaną całą wysepkę, natkniesz się na artefakty, oraz szczeliny do teleportacji. Dzięki nim możesz przemieszczać się pomiędzy krainami. Chcąc przejść do innego świata, musisz najpierw użyć odpowiedniego artefaktu, w tym przypadku po prostu klucza. Pozostałe tajemne przedmioty należy używać w mistycznych miejscach. Dzięki nim Twoja cywilizacja będzie zdobywać wiedzę i rozwijać się.

Oczywiście, przez cały czas natykać się będziesz na wysłanników Lewiatana. W zasadzie wszystko sprowadza się do tego, by systematycznie odkrywać teren, niszczyć jego jednostki i struktury, docierać do źródła brzmienia i dalej odkrywać teren. W końcu używając przejść teleportacyjnych, znajdziesz wszystkie artefakty i po umieszczeniu ich w odpowiednich mistycznych miejscach otrzymasz glif. Z kolei po zebraniu wszystkich glifów staniesz do ostatecznej walki z Lewiatanem.

Pod względem graficznym i muzycznym **Tone Rebellion** prezentuje się świetnie. Całość jest dokładnie przemyślana i pasuje do klimatu mistycznej krainy. Grafika nie wykorzystuje wprawdzie walorów kart 3D, lecz jest ładna i każdy szczegół wygląda na dopieszczony. Muzyka być może nie wszystkim się spodoba, ze względu na nieszablonowość i powiedzmy, trochę „piszczący" charakter. Jest to jednak indywidualna sprawa i w razie czego można ją po prostu wyłączyć. Osobiście uważam, że jest świetna.

Ciekawie został rozwiązany tryb multiplayer, gdzie w zasadzie nie należy dążyć do zniszczenia pozostałych ras, lecz zebrania wspólnej armii i przeciwstawienia jej najgroźniejszemu wrogowi - Lewiatanowi.

Tone Rebelion przeznaczony jest raczej dla niedoświadczonych strategów. Nieduża liczba jednostek i struktur a także nieskomplikowane zasady gry z pewnością o tym świadczą. Pierwszy kontakt z grą raczej nie wróży nic dobrego, więc radzę uzbroić się w odrobinę cierpliwości. Szkoda by było, już na starcie odrzucić ją, gdyż przy bliższym poznaniu jest naprawdę fajna.

Arkadiusz Matczyński

Strategiczna

minimum:
Pentium 90, 16MB RAM CD-ROM, Win 95

producent:
The Logic Factory
wydawca:
Virgin Interactive
polski dystrybutor:
IPS Computer Group

cena: 160 zł

Star Command Revolution

Galaktyka Zeta podzielona jest pomiędzy cztery, egzystujące pokojowo obok siebie rasy. Niestety - nic co dobre nie trwa wiecznie. Koniec tej sielanki nastąpił po gdy na horyzoncie pojawił się rządny władzy dyktator Narvek. Krótko mówiąc, skłócił wszystkich ze wszystkimi i przejął władzę.Wtedy dopiero rasy postanowiły połączyć swoje siły i zainicjować ruch rewolucyjny pod nazwą **Star Command**.

Ty, jako jeden z pierwszych, podejmujesz się walczyć o niepodległość pokojowych kiedyś narodów. Zadanie stojące przed Tobą nie będzie proste. Na początku do Twojej dyspozycji oddany zostaje statek-matka, stacja kosmiczna i garstka wiernych wojowników. Twój statek-matka odgrywa w grze decydującą rolę, bowiem tylko dzięki niemu możesz zbierać i magazynować wszelkiego rodzaju surowce mineralne. Dopiero dzięki nim będziesz mógł budować odpowiednio silną broń. Statek-matka służyć Ci będzie również do poznawania odpowiednich, potrzebnych do dalszej walki, technologii. Dzięki nim będziesz mógł produkować budynki, roboty i tym podobne cuda.

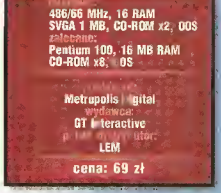
Wśród budowli, które możesz wznieść, znajdują się dwie o szczególnym znaczeniu; pierwsza z nich umożliwi Ci produkcję pojazdów kosmicznych, druga natomiast - akademia - będzie szkolić Twoje oddziały. Lepiej wyszkolone jednostki zadają wrogowi większe straty, same pozostając dłużej w stanie przydatności. Dlatego też, zanim wyślesz swe wojska do boju, radzę Ci dobrze je wyszkolić. Oprócz treningu oddziały zdobędą doświadczenie również w walce.

Cała kampania składa się z wielu pomniejszych bitew. Poruszając się po galaktyce przy użyciu teleportów, przechodzisz do kolejnych starć. Na różnych planszach będziesz miał do wykonania różne zadania. Czasem będzie to zniszczenie jakiegoś przekaźnika, czasem silnie bronionej bazy, itp.. Ogólnie jednak zasada jest taka, by wygrywać poszczególne bitwy zużywając jak najmniejszą ilość materiałów. Tylko w ten sposób będziesz miał szansę zakończyć pomyślnie całą kampanię.

Każda z czterech dowodzonych przez Ciebie ras wyposażona jest w charakterystyczne tylko dla niej umiejętności. Twoi wojownicy charakteryzować się będą różnorodnymi umiejętnościami, niektóre z Twoich statków nie będą wykrywane przez radary, inne będą mogły niszczyć silniki wrogich maszyn, jeszcze inne natomiast umożliwią Ci przejmowanie kontroli nad pojazdami wroga. Każda z ras rozporządza również specjalnymi statkami, które pozwalają na naprawę uszkodzonych jednostek. Mogą to być pojazdy usuwające zniszczenia kontroli, osłon i innych łatwo psujących się elementów gwiezdnej floty.

Ogólnie rzecz biorąc **Star Command** to gra dziwna. Na pierwszy rzut oka nie wygląda zbyt ciekawie, grafika jest poniżej przeciętnej, jednak zarówno dźwięk (tylko jedna ścieżka, ale za to jaka!), jak i grywalność z nawiązką rekompensują te niedociągnięcia. Dlatego też, jeśli jesteś fanem gier strategicznych rozgrywających się w czasie rzeczywistym i w dodatku w kosmosie - możesz się nieźle przy **Star Command** bawić.

LEO



Project Paradise

Gry komputerowe, z samej swojej definicji, powinny służyć rozrywce i zapewniać miłe spędzanie czasu. Niestety, bywa i tak, że zamiast tego powodują frustrację, gdy okaże się, że tytuł, który kosztował kupę forsy nadaje się do różnych rzeczy, ale do grania raczej nie bardzo. Niestety, do tej właśnie grupy należy zaliczyć **Project Paradise**.

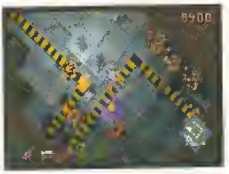
Z początkowego intra wynika, że ktoś kogoś znienacka napadł, ktoś kogoś zabił i że na pewno ktoś jest zły, a kto inny dobry, a tym dobrym na pewno będziesz Ty, bo jakżeby inaczej. Równie prosto jest w samej grze. Pole walki widzisz z góry, jesteś tym człowieczkiem na dole, a atakują Cię tamci. Aby przeżyć musisz do nich strzelać, najlepiej celnie. Do wyboru masz 3 postaci, które możesz dowolnie zmieniać podczas gry dostosowując się do zaistniałej sytuacji. Wojownik, którego będziesz zwykle stosował do standardowego przedzierania się naprzód, może posiadać 8 sztuk broni - od pistoletu, poprzez karabin maszynowy, do ręcznych granatów i karabinu plazmowego. Czarodziej, kolejna postać, może dysponować 12 czarami i jako taki jest najskuteczniejszy do walki z siłami nadprzyrodzonymi, bo takowe w grze również występują. Ostatni bohater to Haker, specjalista od przestępstw komputerowych. Bywa pomocny, gdy trzeba przy pomocy komputera odblokować jakieś drzwi, unieruchomić działo itp. Haker w takich sytuacjach po prostu podłącza się kabelkiem do napotkanego komputera i spokojnie robi swoje.

Graficznie program prezentuje się przyzwoicie, wszystko jest trójwymiarowe i jakoś tam wygląda, choć fajerwerków się nie spodziewaj. Dostępne są dwa tryby wyświetlania grafiki – VGA oraz SVGA, tak więc będą mogli z niej korzystać również gracze posiadający słabsze maszyny.

Jak już wspomniałem, gracz ogląda pole walki z lotu ptaka. Jako że widoczny jest stosunkowo niedużyfragment labiryntu, bardzo łatwo jest się w nim pogubić i zostać zmuszonym do dość żmudnego szukania odpowiedniej drogi. Ponadto podczas walki, najczęściej kiedy robisz odwrót ostrzeliwując się, niemal zawsze tracisz wrogów z pola widzenia. Zabrakło rozwiązania, jakie zastosowano w grze ***Mage-Slayer***, gdzie po naciśnięciu spacji kamera odchylała się lekko i widok z góry stawał się widokiem pod pewnym kątem.

Ogólnie rzecz biorąc, **Project Paradise** to program bardzo przeciętny. Pomimo w miarę przyzwoitego wykonania, gra jest nudna i nie ma w niej niczego, co mogłoby przykuć do komputera na dłuższy czas. Nie polecam.

KAEL



Zręcznościowa

486/66MHz, 8MB RAM
SVGA, CD ROM x2, DOS
zalecane:
Pentium 100, 16MB RAM
CD ROM x4
producent:
Ikarion Software Ltd
wydawca:
Alternative Software
polski dystrybutor:
MultiComp
cena: nieznana

Maximum Force

Posiadacze konsol swego czasu radowali się sympatyczną strzelanką pod tytułem ***Virtua Cop***. Wkrótce potem także właściciele komputerów klasy PC mogli sprawdzić swój refleks w tej uroczej grze. Obecnie zaś na rynku pojawił się **Maximum Force** - tytuł bezpretensjonalnie powielający wzorzec ***Virtua Copa***. Wzorzec całkiem zresztą prosty, a i efektowny. Za poruszanie się bohatera odpowiada tu komputer, gracz zaś musi zająć się wyłącznie eksterminacją terrorystów, nie raniąc przy tym zakładników (często zresztą wchodzących w paradę). W **Maximum Force** wcielasz się w postać speca od załatwiania trudnych spraw, który w trzech kolejnych misjach musi ustrzelić jak najwięcej przeciwników. W tym zbożnym dziele pomogą Ci trzy rodzaje broni, różniące się celnością oraz siłą ognia. Nieprzyjaciół namierzasz przesuwając celownikiem po ekranie, po czym spokojnie naciskasz spust (jak żywy staje tu przed oczami stary hicior z ośmiobitowców - ***Operation Wolf***). Nie jest to jednak takie proste jak by z opisu wynikało, ponieważ akcja toczy się bardzo dynamicznie. Misje, choć nie ma ich zbyt wiele, są całkiem niezłe rozbudowane i do tego różnorodne. W trakcie ich wykonywania odwiedzisz najróżniejsze lokalizacje: a to pokład statku, a to ulice miasta i korytarze wielkiego biurowca, w końcu bazę terrorystów, umiejscowioną głęboko w dżungli.

Gra zwraca uwagę dobrą oprawą graficzną oraz dźwiękową, ponieważ bardzo dobra animacja (tyczy się to zarówno animacji postaci wrogów i zakładników, jak i przerywników pomiędzy poszczególnymi misjami), realistyczne efekty dźwiękowe, nie przeszkadzająca muzyka oraz generowana w czasie rzeczywistym trójwymiarowa grafika sprawiają, iż gra się świetnie. Szkoda tylko, że nie ma, tak jak w konsoli, możliwości podłączenia pistoletu. Można jednak zagrać we dwóch za pomocą klawiatury, myszy bądź dżojstika. Z góry jednak uprzedzam, że używanie klawiatury jest pomysłem beznadziejnym, i właściwie niespecjalnie się w ten sposób da grać.

Maximum Force to produkt, który nie przytrzyma Cię zbyt długo przy komputerze; wszak ileż można rozpracowywać te same misje? Biorąc jednak pod uwagę porządne wykonanie oraz wszystkie wymienione wcześniej zalety, muszę stwierdzić, że zabawa na krótki czas jest naprawdę świetna. Czy jednak warto z tego powodu wydawać niemałą w końcu gotówkę?

Tak, jeśli uwielbiasz gry w rodzaju ***Virtua Cop***; nie, jeśli możesz się bez nich spokojnie obejść.

RAPOL

Zręcznościowa

Pentium 90, 16 MB RAM
CD-ROM x4, Windows 95
zalecane:
Pentium 133
producent:
Midway
wydawca:
GT Interactive
polski dystrybutor:
LEM
cena: 145 zł

Wyspa 7 Skarbów

Że Polacy nie gęsi i swe gry wydają wiemy już od pewnego czasu, a przy tym idzie im to całkiem dobrze; wystarczy przypomnieć takie tytuły, jak: ***Lew Leon, A.D. 2044*** czy ***Clash***. Tym razem polscy twórcy, a ściślej mówiąc firma **L. K. Avalon**, mają do zaoferowania grę pt. **Wyspa 7 Skarbów**. Jest to typowa platformówka, której celem jest pokonanie, oczywiście w całości i najlepiej bez uszczerbku na zdrowiu, wszystkich trzynastu poziomów. Każdy następny różni się od poprzedniego: poszczególne etapy są umieszczone w przeróżnych miejscach, począwszy od pokładu tonącego statku, poprzez nieprzebyte jaskinie, aż do średniowiecznego zamczyska. Gdzieś w niezbadanych obszarach tychże miejsc zostały ukryte tytułowe skarby. Jeśli uda Ci się zebrać wszystkie, czeka na Ciebie niespodzianka w postaci dodatkowego poziomu.

Wyspa 7 Skarbów to nie tylko skakanie z półki na półkę. Na niektórych poziomach gracz zmuszony zostaje do walki z przeróżnymi przeciwnikami. Podstawową bronią bohatera jest zakrzywiony miecz, który - dopóki nie odnajdziesz ukrytego bumerangu lub nie staniesz się „mistrzem fechtunku" - nie jest nazbyt użytecznym narzędziem. Dlatego częstokroć lepiej takowych delikwentów przeskakiwać niż atakować. Dziwi jedynie zbyt mała różnorodność przeciwników na poszczególnych poziomach.

Sterowanie, jak w przypadku tego rodzaju gier bywa, jest niesłychanie proste i sprowadza się do operacji przy użyciu kilku podstawowych klawiszy. Z kolei jeśli chodzi o stronę techniczną, to muszę przyznać, że całość wygląda całkiem nieźle, a to za sprawą renderowanego tła poszczególnych poziomów. Dodam tylko, że do wyboru masz dwa tryby graficzne: niską i wysoką rozdzielczość, przy czym w niskiej program wygląda słabo i traci sporo na uroku. Niestety, strona dźwiękowa tej gry, to według mnie jedna wielka pomyłka. Nieźle zaczynająca się, nastrojowa muzyka po niespełna minucie przeradza się w jakąś marną imitację techno, które w dodatku zapętla się i uporczywie lupie w kółko to samo. Denerwujące jest też długie wczytywanie poszczególnych poziomów.

Podsumowując, muszę stwierdzić, że **Wyspa 7 Skarbów** nie dorównuje grom wymienionym we wstępie. Sporych nieróbek nie rekompensuje nienajgorsze wykonanie graficzne programu. Do tego poziom trudności jest raczej zbyt wysoki jak na przeciętnego małolata, a starszy odbiorca, dysponujący wyrobionym gustem, raczej się przy tej grze nie rozerwie. Nie polecam.

RAPOL

Zręcznościowa

minimum:
486/100 MHz, 16 MB RAM
CD-ROM, Windows 95

producent:
L.K. Avalon
wydawca:
L.K. Avalon
polski dystrybutor:
L.K. Avalon

cena: nieznana

Smocze Historie

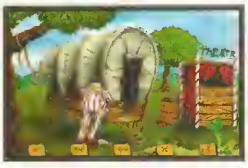
Dawno dawno temu była sobie bajkowa kraina, a w tej krainie mieszkała sobie bardzo nietypowa smocza rodzinka. Nietypowa dlatego, iż była to bardzo rozsądna i zrównoważona smocza rodzinka, która bardzo sobie ceniła uroki konserwatywnego spokojnego życia we własnym gronie. Jednak pewnego dnia głowa familii, tata Herbert, niespodziewanie zniknął. Powiadają, że poszedł szukać starożytnych smoczych skarbów. Ty, jako młody smok imieniem Bert, podejmujesz się zadania odnalezienia swego rodziciela.

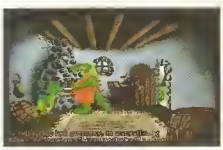
Co czeka Cię po drodze? Przede wszystkim mnóstwo śmiesznych lokacji, rozmów z wieloma różnymi, często dziwnymi postaciami takimi jak pasące się na łące krzesła, zła czarodziejska różdżka Ewelina, czarodziej, aktor, leń, troll, żebrak, karciarze i wiele wiele innych. Bowiem **Smocze Historie** to klasyczna przygodówka, skierowana do młodszych odbiorców. Jak przystało na tego typu gry, rozgrywka polega na zwiedzaniu wykreowanego świata oraz zbieraniu przedmiotów, które można użyć gdzie indziej. Czyli nic nowego, ale jednak bawi, bowiem atutem tej gry jest przede wszystkim świeży, bezpretensjonalny humor.

Fabułę tworzą głównie dialogi, które są rdzeniem gry i największą jej zaletą. Momentami co prawda wydają się trochę naciągane i niekonsekwentne, lecz jest to mało znaczący szczegół. Czasami też wypowiadane kwestie są dla dzieciaków jakby trochę za trudne. Naprawdę nie wydaje mi się, aby dziecko wiedziało, co to jest nirwana, lewitacja, karta kredytowa czy czek. Ale to też jest tylko szczegół, tym bardziej, iż można potraktować go jako element edukacyjny, gdyż dzieciak będzie musiał zapytać się taty albo mamy, co oznaczają niektóre trudniejsze pojęcia.

Smocze Historie można uznać za produkt w miarę udany, choć mocno rzuca się w oczy, iż jest to polska produkcja i to nie tylko dlatego, iż oprawa programu jest po polsku, lecz dlatego, że program znacząco odbiega od graficznych standardów do jakich przywykliśmy w ciągu minionego roku. Tryb VGA to nie to, do czego zdążyliśmy już przywyknąć... Z drugiej strony, dźwięk jest opracowany całkiem przyzwoicie, a w nagrywaniu dialogów brali udział znani artyści polskiej sceny rockowej. Dlatego też, pomimo iż gra zawiera trochę niedociągnięć, być może niektórzy z rodziców skuszą się na zakupienie jej dla swych pociech. Nie wiem jak rodzice, ale dzieci nie powinny czuć się zawiedzione.

KAEL





Przygodowa

minimum:
386/40 MHz, 4 MB RAM, VGA
CD-ROM x2, DOS lub Win 95

producent:
Mirage
wydawca:
Mirage
polski dystrybutor:
Mirage

cena: 49 zł

Streets of SimCity

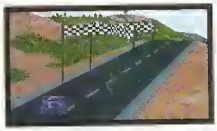
Firma **Maxis**, znana szeroko (i wyłącznie) za sprawą serii Simów, postanowiła przenieść się z pola gier strategicznych na, dość zatłoczony, rynek symulatorów. Zadebiutowała, raczej niciekawie, grą ***SimCopter***, której główną ideę stanowiło latanie śmigłowcem po miastach wybudowanych w ***SimCity 2000*** i wypełnianie powierzanych misji. Podobnie rzecz ma się ze **Streets of Sim City** - z tym że Twoim środkiem lokomocji jest nie helikopter, a samochód.

Rzeczywistość przedstawiona w **SoSC** zgoła odbiega od idealnego miasta szczęścia, którego obraz można było podziwiać w ***SimCity 2000***. Tutaj ulice zawalone są gruzami, a piesi to rzadkość - za to ani chybi nastąpiła jakaś fuzja przemysłu motoryzacyjnego ze zbrojeniowym, bowiem do byle gruchota podczepić można ogromne ilości najróżniejszych cekaemów, wyrzutni rakiet czy innych zasobników z minami.

Oprócz tego do dyspozycji masz najróżniejsze gadżety usprawniające jazdę - poduszki powietrzne, tarcze energetyczne, rozmaite typy pancerza, radary, antyradary i tym podobny sprzęt.

Wygląda to jak opis kolejnej części ***Mechwarriora*** a nie symulacji samochodowej... Bo i **SoSC**, wbrew oczekiwaniom, nie jest symulatorem, lecz czystej krwi zręcznościówką, w której chodzi o to, żeby dojechać do celu w jednym kawałku oraz uniemożliwić dokonanie tego wyczynu innym. Niezależnie od tego, czy wykonujesz jakąś misję, podpartą odpowiednią legendą, czy po prostu ścigasz się do mety, gra zawsze wygląda tak samo - pędzisz przed siebie, dookoła latają rakiety, ostrzeliwujesz się... i to wszystko. Na koniec dostajesz forsę za którą naprawiasz i dozbrajasz samochód, ewentualnie kupujesz nowy. Ani to oryginalne, ani ciekawe - ***Interstate '76*** opierał się na podobnej koncepcji, a do tego zawierał interesującą fabułę.

Gwoździem do trumny **SoSC** jest wykonanie techniczne programu. Moim zdaniem, za ten element grze należałoby przyznać tytuł „bubla 1998 roku". Choć na pierwszy rzut oka wszystko wygląda całkiem przyzwoicie, to w trakcie gry okazuje się, że jej twórcy mają dość ciekawe poglądy na temat skali przedstawianych przedmiotów - każdy samochód który spotykasz jest trzy razy większy od Twojego (takiej samej marki), a wieżowce oglądane zza przedniej szyby sprawiają wrażenie nieco tylko przerośniętych psich bud. Co ciekawe, te same budowle z lotu ptaka są ogromne i często zasłaniają widok tak dokładnie, że na ekranie widać tylko wielką burą plamę, mającą przedstawiać ścianę czy inny dach. Jeśli dodać do tego beznadziejne tekstury i kolorystykę, to obraz tragedii będzie pełny. Prawie - bo wspomnieć jeszcze należy, że **SoSC** wymaga jakichś kosmicznych konfiguracji sprzętowych; na Pentium 166 wyposażonym w dopalacz 3D grać się w to nie da (2 ramki na sekundę to zgroza).



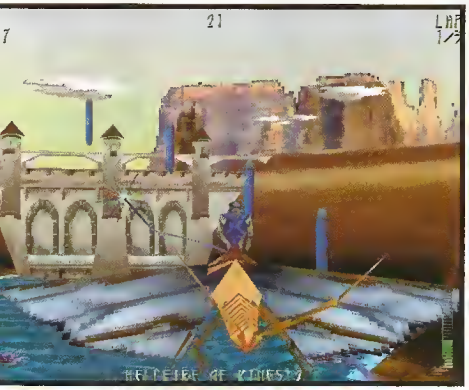
Podsumowanie jest oczywiste. Od **Streets of Sim City** trzeba trzymać się z dala, a team **Maxisa** powinien albo wrócić do gier strategicznych, albo pójść zarabiać gdzieś indziej. Najlepiej myjąc szyby samochodom na skrzyżowaniach.

ManJAk

Komputerowych wyścigów ci u nas dostatek, rzec by można patrząc na rynek gier. W większości z nich jeździsz po szosie lub specjalnym torze wielką ryczącą maszyną, zostawiając za sobą kłęby spalin i poturbowanych przechodniów. Inaczej jednak rzecz ma się w przypadku **Bug Riders** - tu Twoim środkiem transportu będzie uskrzydlony robak, zaś trasą rajdu powietrzne przestworza.

Do gry wprowadza Cię przyzwoicie wykonane intro, z którego możesz dowiedzieć się, że dotychczasowy władca rządzący krainą Entymion zszedł z tego świata, a więc wypadało aby ktoś zastąpił zmarłego króla. Tradycyjny sposób głosowania został wyparty przez nieco bardziej oryginalny. Na tronie ma zasiąść ten, kto wygra tytułowy Rajd Królów. Szansa przed Tobą zatem niepowtarzalna.

Reguły rajdu są proste. Poganianie owada powoduje, że ten leci coraz szybciej. Jednocześnie wzrasta mu poziom zdenerwowania; jeśli dojdzie do maksimum, twój podopieczny wkurzy się i sam zwolni, należy więc utrzymywać prędkość jak najbliżej punktu krytycznego, ale go nie przekraczać. Następną rzeczą do opanowania jest umiejętność wlatywania w pierścienie. Niebieskie dodają pięć sekund (bez ich zaliczenia nie ukończysz trasy), te zaś mieniące się jaskrawymi kolorami są dodatkowo źródłem czarów ofensywnych. Musisz również nauczyć się



Bug Riders The Race of Kings

właściwie wykorzystywać tarczę, gdyż zbyt duża ilość otrzymanych uderzeń tragicznie zakończy twą egzystencję.

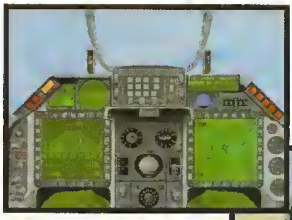
Świat, w którym toczy się wyścig, podzielony jest na księstwa, różniące się od siebie krajobrazami. Mogą to być kaniony, lasy, jaskinie, brzegi mórz pełne wraków rozbitych statków lub moczary opanowane przez mrok, rozświetlany tylko w nielicznych miejscach przez pochodnie i światło błyskawicy. Krótko mówiąc - klimat żywcem wyjęty z jakiejś opowieści fantasy. Baśniową atmosferę dodatkowo potęguje muzyka, która jest jedną z największych zalet tej gry.

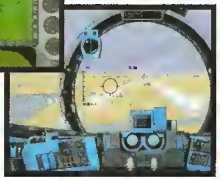
Bug Riders to średniej jakości mutacja wyścigów z domieszką strzelaniny. Widać, że autorzy próbowali zrobić coś ciekawego, ale efekt końcowy jest raczej nienajciekawszy. **Bug Riders** polecam tylko tym, którzy żyją wyścigami i nie mogą się obejść bez tego typu współzawodnictwa. Inni mogą sobie spokojnie odpuścić ten produkt, chyba że cierpią na rzadki syndrom nadmiaru gotówki.

Szerszeń

Zręcznościowa

minimum:
Pentium 133, CD-ROM x4, Windows 95
zalecane:
Pentium 166, akcelerator 3D
producent:
n-Space
wydawca:
GT Interactive
polski dystrybutor:
LEM
cena: 119 zł





Front Line Fighters

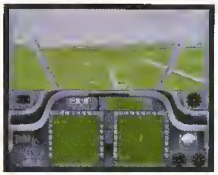
Zwycięski marsz akceleratorów 3D wydaje się nie mieć końca. Praktycznie wszystkie pojawiające się na rynku pozycje w mniej lub bardziej udany sposób korzystają z dobrodziejstwa sprzętowego wspomagania grafiki. Dzięki niemu bowiem to, co widać na ekranie staje się bardziej realistyczne, wyświetlane jest dużo szybciej i w ogóle znacząco różni sie od tego, czym zachwycaliśmy się nie dalej jak przed rokiem.

Odpowiednia moc obliczeniowa komputerów, szybkie szyny odpowiadające za płynne przesyłanie dużej ilości danych oraz wspomniane już akceleratory 3D to elementy pozwalające programistom na urzeczywistnianie ich twórczych planów. Wykorzystując wszystkie te sprzętowe cuda, mogą oni nadawać swym programom odpowiedni wygląd, umieszczając w grach większą ilość szczegółów, animacji, szlifując każdy szczegół. Dlatego też nie powinny dziwić próby „wskrzeszenia" niemłodych już przebojów, poprzez ulepszenie ich i przystosowanie do współczesnych możliwości sprzętowych. Tak właśnie postąpiła firma **Digital Integration**, która dodała do swoich trzech, nieco już podstarzałych, symulatorów lotu - ***Hind, Apache Longbow*** i ***F-16*** - obsługę akceleratorów 3D. Ulepszone wersje tych programów ukazały się na rynku pod wspólnym tytułem **Front Line Fighters**.

Jak potrzebne były te zmiany, nie muszę chyba nikomu mówić. Odmłodzone wersje tych, wyśmienitych zresztą gier, oferują nie tylko znacznie ulepszoną grafikę, lecz także odpowiednio płynną animację. Teraz będziesz mógł bezstresowo sobie fruwać i strzelać do wroga, nie martwiąc się o tak pozaiczne rzeczy, jak ilość wyświetlanych na sekundę klatek. Będzie to tym ciekawsze, że **Digital Integration** nie ograniczyło się jedynie do poprawienia oprawy wizualnej swoich programów; niejako przy okazji dodano nowe scenariusze, ulepszono efekty dźwiękowe oraz zaimplementowano kilka nowych widoków. Dzięki temu tytuły te znacznie zyskały na grywalności, zachowując posiadane wcześniej atuty. Co istotne, wydawcy pakietu **Front Line Fighters** pomyśleli też o tych, którzy jeszcze dopalaczy 3D nie posiadają i umieścili na krążkach również „zwykłe" wersje swoich gier.

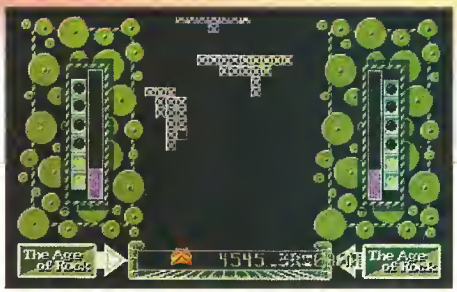
Składanka **Front Line Fighters** z całą pewnością stanowić będzie łakomy kąsek dla wszystkich miłośników komputerowego latania. Dzięki ulepszeniu grafiki, dodaniu nowych scenariuszy, jak również zmianach w oprawie dźwiękowej, ***Hind, Apache Longbow*** oraz ***F-16*** mają szansę przeżyć swoją drugą młodość. Tym bardziej, że do ***F-16*** dodano zupełnie nową, przygotowaną specjalnie dla tej wersji gry kampanię, noszącą tytuł F-16 Afghanistan Campaign. Trzy dobre symulatory w jednym zestawie to coś, obok czego nie można przejść obojętnie.

LEO



Symulacyjna

minimum:
Pentium 133, 16 MB RAM CD-ROM, Win 95 lub DOS
producent:
Digital Integration
wydawca:
Digital Integration
polski dystrybutor:
MarkSoft
cena: 160 zł



Age of Rock

Klon *Tetrisa*. Większość graczy słysząc te słowa pada na ziemię w konwulsjach, miotając najgorsze przekleństwa. Chyba żadna gra w historii komputerowej rozrywki nie doczekała się tak ogromnej liczby remake'ów, przeróbek, podróbek i niedorobek jak *Tetris*. Za każdym razem, gdy wydawałoby się, że pomysł rosyjskiego studenta został już wyeksploatowany na wszystkie możliwe sposoby, pojawia się kolejny klon niosący w sobie nowe, nieznane do tej pory, elementy. Tak właśnie mają się sprawy z **Age of Rock**, grą, która niewątpliwie powstała na bazie idei *Tetrisa*, jednak nawiązuje do niego w wyjątkowo nieszablonowy sposób.

Na pierwszy rzut oka wszystko wygląda stereotypowo. Z góry ekranu spadają klocki, tyle, że nie pojedynczo, a pozlepiane w grupy, o dość niewygodnych jak na *Tetrisa* kształtach; co dziwniejsze masz możliwość poruszania jakąś armatką znajdującą się u dołu. Jak się okazuje, w **Age of Rock** celem gry jest wypełnienie luk w klockach poprzez wystrzeliwanie z małego działka pojedynczych bloczków. Aby klocek znikł, musi się składać z co najmniej dwóch rzędów. Zabawa na danym levelu toczy się przez określoną ilość czasu, po której przeskakuje się na wyższy, znacznie bardziej zakręcony poziom.

Oczywiście gra zawiera w sobie wiele udziwnień. Przykładowo niektóre klocki mogą być wypełniane wyłącznie blokami określonego koloru (może to być żółty, czerwony, bądź zielony). Często zdarza się również, że oprócz normalnych klocków spadają również kolorowe bonusy, dające dodatkowe punkty. Należy jednak uważać, gdyż niektóre z nich dają ujemne efekty, lub nawet kończą natychmiast grę. Dość ciekawym pomysłem jest wprowadzenie bonusowych levelów, gdzie można nabić sobie punkty strzelając w odpowiednie miejsca pomiędzy ruchomymi przeszkodami.

Age of Rock bez cienia wątpliwości nie łamie żadnych standardów graficznych, aczkolwiek postarano się, aby oprawa nie była monotonna. Na każdym etapie kształt klocków jest nieco inny, zmieniają się również tła. To samo tyczy się muzyki, która zmienia się co poziom.

Gra logiczna z dość oryginalnym pomysłem i elementem zręcznościowym to pewnością coś interesującego. **Age of Rocks** to program, do którego będziesz wracał wielokrotnie tylko po to, aby sprawdzić, czy tym razem może uda się Tobie wskoczyć na jeszcze wyższy poziom, potem znowu i jeszcze raz i... Zapędziłem się, ale mam nadzieję, że wyraziłem się wystarczająco jasno - zagraj w **Age of Rock**, a nie pożałujesz.

Elektryczny

Morton Strikes Back

Jedni je kochają, inni ich nie znoszą, ale chyba zdecydowanie najwięcej graczy w ogóle o nich nie myśli dopóki ktoś im jakiejś nie podsunie pod nos. Oczywiście nie mam tu na myśli dziewczyn, tylko pewien rodzaj gier zręcznościowych, a mianowicie platformówki. Mówi się, że jeśli widziało się jedną z nich, widziało się je wszystkie. Cóż, może i coś w tym jest, ale co z tego jeżeli gra jest wykonana tak fajnie jak **Morton Strikes Back** z **F1 Software**?

Tytułowy Morton to przesympatyczny stworek o niekonwencjonalnych kształtach, którego chyba najlepiej można określić jako pana fasolkę z przetrąconą szczęką lub ewentualnie jako (przepraszam za wyrażenie) gluta w czerwonych łaczkach. Tak czy owak Morton, czymkolwiek by nie był, postanowił wyruszyć pod wpływem impulsu w podróż po niezliczonej ilości etapów w poszukiwaniu monet, w której to wycieczce Ty i Twój wysłużony dżojstik musicie mu pomóc.

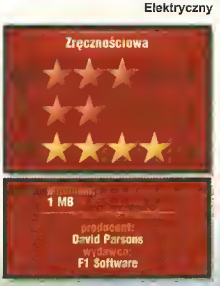
Biegając w tę i z powrotem, Morton napotyka na wszelkiego rodzaju przeszkody, zarówno ożywione jak i martwe z natury. Z tymi pierwszymi najlepiej się rozprawić włażąc im na łeb z naskoku, drugie wystarczy po prostu zręcznie ominąć zgrabnym przeskokiem (wszelkiego rodzaju płotki, paliki, kolce itp.) lub zwiewnym i szybkim biegiem (bimbające się na łańcuchach kulki).

Okej! Przyznaję bez bicia, że **Morton Strikes Back** teoretycznie nie wyróżnia się niczym specjalnym spośród tłumu podobnych gier. Ale... No właśnie, jest jedno „ale". Z bliżej nieokreślonych przyczyn ta oto platformówka przykuła moją uwagę do ekranu komputera na długie godziny. Być może to Morton z jego śmiesznymi ruchami, balansowaniem na krawędzi platformy i głupawym wyrazem twarzy, może to śmieszne stwory jakie można zobaczyć w trakcie gry, a może..? Może ta platformówka ma w sobie coś zwanego grywalnością? To chyba najbliższa prawdy odpowiedź.

Wizualnie **Morton Strikes Back** nie jest oszałamiający, chociaż rysunki rodem z filmów dla dzieci mają w sobie bardzo wiele uroku. Wielu malkontentów mogłoby się przyczepić do kolorystyki, które może i nie jest w najlepszym guście, ale pasuje do ogólnego klimatu rodem z kolorowanki jakim przesiąknięta jest ta gra.

Z całego serca polecam. Już dawno nie miałem okazji pobawić się przyjemniejszą platformówką. Gwarantuję Tobie, że setnie się ubawisz zasuwając po kolejnych etapach Mortonem. Ta gra to doskonały przykład na to, że dobre niekoniecznie musi oznaczać skomplikowane.

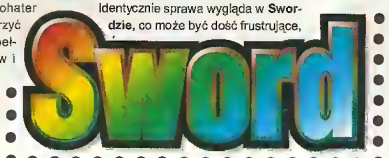
Elektryczny



Platformówki - każdy w jakąś grał lub przynajmniej widział kogoś grającego w „skakaną" zręcznościówkę. Zwykle zapominamy o nich tuż po odejściu od ekranu komputera. Wyjątkiem są oczywiście wszystkie nieśmiertelne przeboje, od tych naprawdę starych jak ***Bomb Jack***, po niezupełnie jeszcze „poświłałe", jak choćby ***Zool***. Wersja demonstracyjna **Sworda** firmy **Titan**, dostępna w internecie tuż przed właściwą premierą gry, spotkała się z entuzjastycznym przyjęciem amigowców, a grę zaczęto nawet porównywać do kamieni milowych gatunku platformówek, takich jak choćby wspomniany ***Zool***, czy ***Soccer Kid***. Zainteresowało mnie to, choć z ostateczną opinią postanowiłem wstrzymać się do momentu ukazania się pełnej wersji **Sworda**. W końcu się doczekałem...

Sympatyczny bohater **Sworda** musi przemierzyć siedem poziomów pełnych platform, bonusów i paskudnych stworów, po to by zdobyć strasznie-ważny-miecz-z-błiżej-nie-określonych-przyczynmu-niezbędny. Ów nieustraszony śmiałek podróżuje w towarzystwie swego wiernego karabinu maszynowego, co może się wydawać dziwnym biorąc pod uwagę, że nie wygląda na więcej niż siedem lat. Przy pomocy wspomnianej broni berbeć ów z uśmiechem na ustach wykańcza stada pokrak, które ośmielają się wejść mu w drogę. Nie wolno jednak przesadzać z ilością wypluwanego ołowiu, gdyż karabin może się przegrzać i w rezultacie zacząć na kilka cennych chwil, które Twoi wrogowie bez wątpienia wykorzystają.

Skoro już mowa o przeszkadzajkach, to przyjmują one w **Swordzie** przeróżne formy. Mogą to być stwory w rodzaju straszliwych smoków, czy przerośniętych mrówek, lub też - znacznie częściej - pułapki. Te ostatnie są szczególnie wredne, gdyż przeważnie o ich istnieniu dowiesz się dopiero w momencie, gdy radośnie wpakujesz się w jakąś dziurę, czy na zaostrzony pal. Przypomina mi to pewną zręcznościówkę z długaśną brodą, a konkretnie ***Rick Dangerous***, której przechodzenie sprowadzało się do zapamiętywania kolejnych pułapek na każdym etapie. Identycznie sprawa wygląda w **Swordzie**, co może być dość frustrujące, zwłaszcza jeśli niczym nie usprawiedliwione nieszczęście dopadnie Cię tuż pod koniec levelu.



Na każdym poziomie można pozbierać masę dziwnego sprzętu w rodzaju pluszowych misiów, kolorowych kuleczek, truskawek, zielonych jabłuszek, wysokoprocentowych drinków oraz kluczy, pozwalających na wejście do zamkniętych sekcji etapu. Gdy już uda Ci się przebrnąć przez wszystkie kłopoty na danym poziomie, czeka Cię walka ze straszliwym bossem, po pokonaniu którego otrzymasz hasło, dzięki czemu nie będziesz musiał męczyć się z tym samym etapem po raz wtóry.

Dość sporym minusem gry jest łatwość, z jaką główny bohater traci życie. Zabawę rozpoczyna się z pięcioma życiami, ale już wkrótce okazuje się, że liczba ta wcale nie jest tak duża jak by się mogło wydawać, ponieważ chłopak z karabinem kopie w kalendarz przy najlżejszym zetknięciu z wrogiem/pułapką. Nie ukrywam, że osobiście jest to dla mnie dość irytujące, jednakże jeśli tylko masz w sobie coś z masochisty na pewno Ci się spodoba.

Grafika **Sworda** wzbudza mieszane uczucia. Z jednej strony koderzy z firmy **Titan** postarali się o różnorodność - każdy etap ma zupełnie inny klimat (las, jaskinia, wieża, wodny świat, etc.), z drugiej jednak styl w jakim wszystko zostało namalowane to najzwyczajniejsza w świecie podróbka ***Rainbow Islands***, w dodatku nienajlepsza.

Nadszedł czas by powiedzieć prawdę na głos (czy też może napisać dużymi literami?). **Sword** to gra przeciętna pod każdym względem, nie posiadająca nawet najmniejszego oryginalnego elementu, w dodatku pod wieloma względami frustrująca. Krótko mówiąc jeśli nowa platformówka to Twoje największe marzenie, **Sword** może Ci sprawić przyjemność. W każdym innym przypadku radzę omijać ten tytuł jak nudziarza na imprezie.

Elektryczny

CoCo
International Ltd.
Tel. (036) 4222621 w. 468
060 149 54 84
Fax(036) 4238678
E-Mail coco@groi.com.pl
za zamówieniem pocztowym i telefonicznym
Ponad 600 roznych tytułów PC CD ◆ katalog gratis
http://www.uhc.lu.in.pl/coco

Tytuł	Detal z VAT	Burt bez VAT
Atlantis The lost tales	147,90	104,40
Blade Runner	159,90	112,89
C & C Red Alert Misje	49,90	33,65
Command & Conquer	84,90	57,37
EROC	134,90	94,50
Curse of Monkey Island	187,90	133,55
Dark Earth	147,90	104,40
Dark Omen	Tel.	Tel.
Daytona	99,90	69,80
Diablo Hellfire	72,90	51,73
Doom 2 W95	119,90	78,59
Earth 2144	37,90	26,90
Excalibur	139,90	94,50
FALLOUT	Tel.	Tel.
FIFA 98	146,90	104,40
Fighting Forces	152,90	Tel.
Fighter Anthology	147,90	104,40
Flight Unlimited 2	164,90	Tel.
G-Police	144,90	103,46
Grand Theft Auto	149,90	108,16
Imperium Galaktica	145,90	101,57
Insane Speedway 1 Liga pl	69,90	46,02
Jack Orlando	37,90	26,90
Jedi Knight	189,90	133,50
Księga Dżungli	Tel.	Tel.
Law Leon	47,90	31,65
Liga Polska Man 98	94,90	64,00
Lost Vikings 2	94,90	64,89
Longbow 2	147,90	104,40
Man of War	47,90	Tel.
Mortal Kombat Trilo	154,90	110,98
Mortal Kombat Myth.	Tel.	Tel.
NBA 98	146,90	104,40
Nowy Teenagent 2	19,90	Tel.
Need for Speed 2 Gold	154,90	104,40
Pandemonium	144,90	102,65
Quake 2	149,90	105,34
Rayman 2	99,00	71,50
Reah	Tel.	Tel.
Red Alert	119,90	84,65
Riven	162,90	113,80
Settlers 2 złota edycja	162,90	112,86
Starcraft	156,90	Tel.
Star ware Rebellion	Tel.	Tel.
Subculture	139,90	95,93
Themehospital	136,90	94,50
TieFighter	119,90	84,56
Tomb Raider 2	144,90	103,46
Total Annihilation	142,90	101,57
Virtua Fighter	109,90	71,34
Virtua Fighter 2	147,90	105,33
Virtua Cop 2	154,90	Tel.
Wing Commander IV	64,90	46,08
Wing Com. Prophecy	159,90	112,86
Czeridraw 7 polska wersja	550,00	406,89
Europlus Prof.Ang	348,90	261,00
Europlus Prof. Niem.	349,90	261,00
Uwoletter	47,90	30,24
Sony Playstion	694,90	525,00
Cootroler PSX	69,90	39,95
Kontroler Analogowe	134,90	79,56
Laser Pistolet	139,90	86,48
Karta pamięci 15 Block	74,90	44,52
Karta pamięci 120 Block	129,90	79,68
Kabel RFU	59,90	44,10
Kabel połączeniowy	59,90	25,86
Crash Bandicoot	199,90	76,55
Crash Bandicoot 2	214,90	154,04
Destruction Derby 2	199,90	76,55
Diablo	Tel.	Tel.
Fade to Black	199,90	76,25
FIFA 98	204,90	153,50
Final Fantasy 7	204,90	153,22
NBA 98	204,90	153,50
Need for Speed 3	Tel.	Tel.
Porsche Challenge	199,90	76,55
Red Alert	209,90	155,25
Syndicate Wars	119,90	78,35
Tomb Raider 2	209,90	161,60

Nowe Tytuły
Shadows over RIVA 49 zł
Lucas Art 3
Dark Force, Dig,Fullthrott, Monkey Island,Afterlife,Supersample
239 zł
156,90
STARCRAFT
Rynek 17 Box 138 44-200 Rybnik
Lublin Krakowskie Przedmieście 55
Begin S.C.

ŚLEDZIU PAZEDSTAWIA...

CAŁKIEM NIEDAWNO, WCALE NIEDALEKO, ZAWIESZONA W KOSMICZNEJ PRÓŻNI, DRYFOWAŁA STACJA ORBITALNA - GWIAZDKA ŚMIERCI. PRZED CHWILĄ GWIAZDKĘ OGARNĘŁA PANIKA ...

ŚLEDZIU 98

NAWET DZIELNI CZAJNIK-SZTURMOWCY UCIEKAJĄ W POPŁOCHU ...

LORD VIADRO TAKŻE NIE WYTRZYMUJE NAPIĘCIA.

TCHÓRZE! POCZEKAJCIE NA MNIE!

A OTÓŻ I SAM IMPERATOR PAPETERIUM - PAPLANINA!

?

MISTRZU! ON SIĘ ZBLIŻA!

TEN **ON** TO **KYLE KATAR**, NAJNIEBEZPIECZNIEJSZY NAJEMNIK REBELII!

ŚNIF!

A CÓŻ TO MOŻE NA TAKIEGO NIE WYGLĄDAM?

APSIK!

?

SKUTKI AKCJI KATARA, POCZĄTKOWO NIEZAUWAŻALNE, UJAWNIŁY SIĘ DOPIERO PO KILKU DNIACH ...

APSIK! ZARAZIĆ MNIE! PARSZYWA, REBELIANCKA KANALIA! ACIU! LEKARZA, VIADRO! ACIU! W MOIM WIEKU TO NIEBEZPIECZNE! APSIK! ACIU! ACIU!

Z prywatnych zbiorów

**Znasz jakieś cenne wskazówki i rady?
Masz swój własny sposób na wygrywanie?
Napisz do nas.
Na najbardziej aktywnych Czytelników czekają w końcu roku cenne nagrody.**

Uwaga! W numerze 1/98 w poradach do gry „Dungeon Keeper", w punkcie 13. widnieje: „Odbudowuj swoje lochy. Uniemożliwia to wrogowi przekopanie się do Twoich korytarzy". Oczywiście, zamiast „odbudowuj" powinno być „obudowuj". Zmienia to zasadniczo sens wypowiedzi, więc na prośbę autora porad, Mariusza Mirosa, prostuję niniejszą wypowiedź.

FIFA 98

1. Grając mecz z widokiem „Tele Cam" staraj się atakować dolem boiska i będąc w dogodnej sytuacji, uderz lekko po ziemi lub silnie obok krótkiego słupka.

2. Jeżeli wykonujesz rzut wolny, przełącz się na tryb adresata i ustaw go w polu kamym (tak, aby nie spalić), zacentruj mu i postaraj się uderzyć „szczupakiem". W 95% przypadków - gol.

Maciej Natkaniec
Proszowice

INCUBATION

1. Na początku każdy z Marines powinien nauczyć się strzelania z Advanced Combat Gun i nosić Light Armor.

2. Strzał z Plasma Gun w trybie [B] tworzy wokół celu pole energetyczne, które chroni przed atakami, a także unieruchamia.

3. Wrogowie i taktyki:

Ray'Ther - podstawowy żołnierz Obcych. Eliminuje go jeden strzał z każdej broni (oprócz Light Combat Gun). Jest dość szybki. W niektórych misjach należy ustawiać Marines w trybie obrony pod lukami wentylacyjnymi i drzwiami, ponieważ Ray' Ther mają zwyczaj wychodzić z tych miejsc.

Gore'Ther - najwolniejszy z Obcych. Ma za to silny pancerz i porządne szczypce. Jedynym sposobem na jego eliminację jest wciągnięcie go na miny lub atak od tyłu - warto użyć w tym celu jednego Marines jako przynęty. Uważaj jednak przy tym, bo jeden atak szczypcami i potrzebna będzie nowa przynęta. Pamiętaj też, by nigdy nie wdawać się w walkę wręcz z tą kreaturą.

Ee'Ther - bardzo trudny przeciwnik. Posiada bardzo gruby pancerz i jest niezwykle żywotny, w dodatku pod koniec tury regeneruje stracone punkty życia. Są dwa sposoby na jego eksterminację. Pierwszy to koncentracja ognia wszystkich Marines na Ee'Ther. Drugi jest trochę bardziej ryzykowny, ale skuteczniejszy. Weź jednego żołnierza posiadającego gruby pancerz i wystaw na przynętę dla Ee'Thera, a pozostałych Marines, którzy mają go w swoim polu widzenia, ustaw w trybie obrony. W ten sposób po każdym swoim ataku otrzyma tyle strzałów, ilu Marines go widzi i trudno mu będzie dożyć do końca tury.

Cy'Coo - posiada bardzo gruby pancerz, dlatego też można go zabić jedynie w chwili, gdy otwiera się do strzału, a co za tym idzie, tylko poprzez ustawienie Marines w trybie obrony. Co ciekawe, strzela on w pola, w których Marines stali w poprzedniej turze, co należy oczywiście wykorzystać. Nie pozostawiaj więc swoich żołnierzy na tych samych polach, a jeśli możesz, spróbuj zwabić na nie Obcych, pozbywając się przy okazji paru z nich niejako za darmo.

Ray'Coo - jednostka uzbrojona w miotacz. Posiada długie nogi, pozwalające skakać w dowolne miejsce (wówczas zużywa wszystkie punkty ruchu) oraz ma możliwość strzelania nad przeszkodami. Aby się go pozbyć wystarczy poczekać aż skoczy i w następnej turze zabić.

Squee'Coo - te same umiejętności, jakie posiada Ray'Coo z wyjątkiem skakania w dowolne miejsce. Gdy jest ciężko ranny zmienia się w Squee'Ther. Chcąc go zniszczyć, należy atakować z broni dalekiego zasięgu, unikając w ten sposób jego strzałów.

Squee'Ther - (patrz: Squee'Coo) mimo poważnych ran i braku kończyn próbuje dopaść Marines i pozagryzać ich. Jest on jednak dość powolny i łatwo go dobić kilkoma strzałami.

Pyr'Coo - jego broń posiada dużą siłę ognia i daleki zasięg, a Pyr'Coo potrafi jej skutecznie używać. Jest też silny, szybki i dobrze opancerzony. Na szczęście, strzela tylko raz na turę. Trzeba go załatwić z broni ciężkiej, ale jeśli nie uda się to w ciągu jednej tury, wszyscy Marines powinni znaleźć sobie osłonę lub wielu z nich zginie.

Al'Coo - największy i najsilniejszy Obcy. Jedyny sposób na pozbycie się go to strzelanie ze wszystkiej możliwej broni i ciągłe wycofywanie się. Wskazane jest użycie lasera lub innego środka spowalniającego jego marsz.

War'Coo - wszystko, co napisałem o Cy'Coo, tyczy się także i jego. Jedyna różnica to to, że jest on niezniszczalny, więc szkoda na niego amunicji.

Dee'Ther - niepozorny pajęczak, jest jednym z najszybszych Obcych. Gdy uda mu się podejść dość blisko Twoich Marines, wypuści trujący obłok gazu. Zabije w ten sposób wszystkich znajdujących się w promieniu jednego pola, jednocześnie uśmiercając samego siebie. Na szczęście, ginie po jednym strzale, więc drużynę powinno ochronić dwóch-trzech Marines w trybie obrony.

Tr'Yn - ostatni przeciwnik. Rodzi Dec'Ther w strasznym tempie. Wyeliminuj go szybko, bo inaczej pajęczaki pokonają Cię liczebną przewagą.

Tomasz Fiasiński
Warszawa

MYTH - THE FALLEN LOROS

1. Grupki nieprzyjaciół najlepiej atakować krasnoludami, wspomagając ich łucznikami.

2. Nie kieruj swoich jednostek przeciw tym, które atakowane są przez krasnoludy, ponieważ rzucane przez nie ładunki wybuchowe spowodują nie tylko duże straty w szeregach wroga, ale także wśród Twoich.

3. Jeśli atakujesz wroga za pomocą łuczników, możesz ich wspomóc rycerzami i berserkami. Co prawda, łucznicy potrafią czasem trafić w swoich, ale zdarza się to sporadycznie i nie przynosi większych strat Twoim oddziałom.

4. Przeciw bardzo dużym grupom wroga przygotowuj pułapki z ładunków wybuchowych używanych przez krasnoludy ułożonych w pobliżu siebie. Kiedy wróg podejdzie do tego miejsca, zaatakuj zapalonym ładunkiem tak, aby spowodować wybuch całej pułapki.

5. W misjach przeciw Tobie walczą między innymi krasnoludy. Jeśli zabijesz ich łucznikiem lub rycerzem, będziesz mógł zebrać pozostawione po nich ładunki wybuchowe.

6. Journeyman potrafi leczyć Twoje jednostki, jednak ilość „uleczeń" jest ograniczona do kilku, należy więc rozsądnie nimi gospodarować.

7. Opłaca się leczyć krasnoludy ze względu na ich dużą siłę rażenia. Warto także dbać o berserków, gdyż są bardzo silnymi wojownikami.

8. Atak na wroga najlepiej zacząć od jego strzelców lub (jeśli taki występuje) od przywódcy, czy jakiejś silniejszej jednostki (np. zielonego olbrzyma lub miotającego błyskawicami fetcha).

9. Nie opłaca się atakować krasnoludami przeciwnika w zbiornikach wodnych, chyba że znajduje się niedaleko suchego lądu. Wówczas można tam rzucić bombę i mieć nadzieję, że dosięgnie celu.

10. Koniecznie trzeba jak najszybciej zorientować się, którędy można wydostać się z danego miejsca. Można wtedy częścią jednostek uciec (najlepiej tymi, których przejęcie jest konieczne do ukończenia misji), a drugą zatrzymać goniącego Cię wroga.

11. Warto odwracać odwagę przeciwnika, atakując go np. jednym łucznikiem, a gdy cały oddział zaczyna namierzać Twoją jednostkę, szybko uciekać jak najdalej od drogi, którą chcesz podążać do celu pozostałym oddziałem.

12. Nie zawsze opłaca się walczyć z przeciwnikiem. Czasami lepiej po prostu dążyć do celu i stosować taktykę z punktów 10 i 11.

13. Leśne olbrzymy potrafią wchodzić na większe wzniesienia, a także pokonywać głębsze wody, niż pozostałe jednostki. Warto to wykorzystywać, np. przeciw strzelającym w Twoje oddziały ze wzniesień lub z drugiego brzegu rzeki.

14. Jeśli wróg atakuje ze wzniesień, możesz rozproszyć swoje oddziały. Wystarczy zaznaczyć wszystkie jednostki myszką i wcisnąć klawisz [B].

15. Jeśli to możliwe, atakuj przeciwnika z góry tak, aby dotarcie do Twoich jednostek zabrało mu trochę czasu oraz oddziałów. Można też atakować z innych trudno dostępnych miejsc, np. zza głębokiej wody.

16. W misji, w której musisz zabić jak najwięcej gholi (17) musisz najpierw je wywabić z jaskiń. Rzucaj więc przed wejściem do jaskini ładunki wybuchowe.

17. Warto oglądać teren gry ze wszystkim stron. Pozwoli to na szybsze dostrzeżenie wroga.

18. Walcząc krasnoludami u podnóża wzniesienia uważaj, by wyrzucony przez Ciebie ładunek wybuchowy nie stoczył się w Twoim kierunku.

19. Wykorzystuj ukształtowanie terenu w celu ukrycia się przed wrogiem lub znalezieniu lepszej pozycji do ataku.

20. Staraj się atakować przeciwnika na otwartej przestrzeni, samemu będąc na dogodnych pozycjach.

21. Przed wysłaniem swoich jednostek do walki wręcz przerzedź szeregi wroga przy pomocy krasnoludów i łuczników. Wówczas rycerze będą mieli ułatwione zadanie.

Mariusz Miros
Gdańsk

THIS MEANS WAR

1. Buduj mury i bunkry. Pierwszych buduj jak najwięcej, bo przeciwnik przeważnie ich nie niszczy, drugie natomiast łącz w grupy po 2-3, stawiając je obok siebie.

2. Niektóre z pierwszych misji są łatwe. Wystarczy, że załadujesz piechotę na ciężarówkę i wyślesz ją do bazy wroga, lecz koniecznie od tyłu. Twoim celem musi być centrum.

3. Gdy następuje walka, Twoje jednostki mieszają się z jednostkami wroga, a wówczas ogień jest rozproszony. Jest na to jednak sposób. Zatrzymaj grę i ustaw ogień na jedną jednostkę wroga. Wówczas szybciej i z mniejszymi stratami go pokonasz.

4. Jeśli masz taką możliwość, atakuj wroga z daleka za pomocą armat.

5. Nie bądź skąpy. Zawsze przeznaczaj minerały na kontrwywiad, wróg bowiem często sabotuje Twoje budynki.

6. Staraj się obsadzać mosty, aby wróg nimi nie przeszedł.

7. Ustawiaj się przed rzeką, a gdy wróg będzie ją przechodził, łatwo go wykończysz.

Robert Czulda
Łódź

Zebrał i opracował:
Arkadiusz Matczyński
(e-mail: rip@sgk.com.pl)

DARK EARTH

wymagania:
PC Pentium 75,
8 MB RAM,
CD-ROM x4,
60 MB HDD

Przygodowa

Kalisto
wydawca:
Microprosa
polski dystrybutor:
IPS Computer group

ROZWIĄZANIE ▲ ROZWIĄZANIE ▲ ROZWIĄZANIE

Niniejsze rozwiązanie stanowi tylko jedną z wielu możliwości ukończenia gry. Wprawdzie koniec jest zawsze ten sam, lecz droga do niego może wyglądać inaczej. Zanim zacznę, kilka uwag podstawowych:

1. Jeśli możesz, wybierz instalację największą z możliwych. Zabiera ona około 300 MB, lecz znacznie przyspiesza to działanie gry.

2. Zapamiętaj, że klawisz [Tab] zmienia zachowanie Arkhana (czarny - agresywny, biały - spokojny). Tylko w ważnych momentach będę wskazywał, że należy się przełączać na dany tryb.

3. Stan gry można nagrywać tylko w kilku miejscach, będę informował o tym w trakcie rozwiązania.

4. Staraj się walczyć mieczem oszczędzając amunicję, która potrzebna będzie w finałowej walce.

5. Zawsze przeszukuj swoje ofiary, bo można znaleźć przy nich przydatne przedmioty. Tylko na początku będę o tym przypominał.

6. Nie chcąc zepsuć Ci całej zabawy, celowo nie podaję, gdzie można znaleźć dobrą broń. Po prostu zakładam, że niniejsze rozwiązanie ma tylko pomóc w trudnych momentach, a nie opisywać przejście całej gry jak po sznurku.

Wszystko jasne? W takim razie - zaczynamy.

Budzisz się w ramionach pięknej dziewczyny. Po wstaniu z łóżka weź mięso leżące niedaleko, miecz oraz uniform znajdujący się z prawej strony pomieszczenia. Tam też możesz zapisać stan gry (używając spacji z lewej strony ściany). Porozmawiaj z Kalhi i udaj się w kierunku drzwi. Usłyszysz pukanie - to Zed. Idź za nim po schodach na piętro i dobywając broni, poćwicz się w walce. Gdy stwierdzisz, że potrafisz już zniszczyć każdego przeciwnika, zejdź po schodach i skieruj się do strażnika pilnującego wejścia. Porozmawiaj z nim, a pozwoli Ci wejść do środka. Będąc już w pomieszczeniu porozmawiaj z Dhorkanem. Po otrzymaniu rozkazów wyjdź i udaj się schodami na sam dół. Spotkasz tam dwóch strażników, porozmawiaj z nimi. Przy wyjściu z hallu, z prawej strony, możesz zapisać stan gry. Wyjdź na zewnątrz.

Jeśli obrócisz się w lewo, przed wejściem do świątyni zobaczysz rozmawiających mężczyzn: swego ojca oraz Lory. Po wysłuchaniu ich dialogu, udaj się do wspomnianego budynku. Przy drzwiach straż pełni Jedar. Porozmawiaj z nim, wyciągnij miecz i stań obok przy drugich drzwiach. Po chwili usłyszysz za drzwiami odgłosy walki i nie pozostanie Ci nic innego, jak tylko wkroczyć do akcji. Musisz zabić jednego z napastników, choć drugi nie da Ci już takiej szansy. Po krótkiej i mrożącej krew w żyłach animacji znajdziesz się w szpitalu.

Tu okaże się, że zostałeś zmieniony w przedziwną szkaradę. Co gorsza, w tej postaci mało kto Cię rozpozna, o czym się przekonasz, gdy do ujrzy Cię strażnik. Wbrej swej woli, chcą ratować własne życie, będziesz musiał go zabić i to w dodatku gołymi rękoma. Następnie zabierz topór zabitego i porozmawiaj z Thanadarem. Otwórz drzwi, znajdujące się za nim, a potem te z lewej strony. Idź w głąb i porozmawiaj z siedzącym na łóżku ojcem - Rylsadharem. Wkrótce przyjdzie Kalhi, z którą także porozmawiaj. Zajrzyj pod łóżko, gdzie znajdziesz dokument. Przeczytaj go. Z półki weź flakonik. Wyjdź z pomieszczenia i udaj się schodami na górę.

Posłuchaj dialogu i idź w prawo. Przejdź przez drzwi do miejsca, w którym walczyłeś i wejdź po schodach do góry. Otwórz drzwi po lewej i porozmawiaj z bibliotekarzem. Obejrzyj rozłożoną księgę, przesuń się w lewo i przy szufladzie użyj kartkę papieru znalezioną uprzednio pod łóżkiem ojca. Dostaniesz coś w rodzaju klucza. Z prawej strony drzwi znajdziesz lusterko (chociaż w zasadzie wygląda na dysk). Idź na dół do głównego hallu, następnie dookoła wielkiego teleskopu i małymi schodami do góry. Użyj klucza i zejdź na dół. Pociągnij dźwignię z lewej strony.

Przejdź przez otwarte drzwi i obejrzyj miejsce poniżej kryształu, coś tam było. Teraz możesz wyjść na zewnątrz i iść w lewo, tam gdzie zapisywałeś stan gry. Zrób to ponownie. UWAGA! Jeśli w chwili, gdy będziesz chciał zapisać stan gry, zostaniesz zauważony przez jednego ze strażników, porozmawiaj z nim. W ten sposób zostaniesz rozpoznany, w innym przypadku zmuszony będziesz go zabić, a to nie jest dobry pomysł. Porozmawiaj także z drugim strażnikiem. Później idź po schodach do góry i zabij Muldara pilnującego wejścia do pokoju Dhorkana, a następnie porozmawiaj z samym Dhorkanem.

Po wyjściu idź cały czas do przodu i wejdź przez uchylone drzwi za schodami. Udaj się w prawą stronę ekranu, przejdź przez drzwi, po schodach i gdy znajdziesz się w pomieszczeniu z „mistrzem olejowym", sięgnij klucz z półki wiszącej po lewej stronie. Możesz teraz wyjść niepostrzeżenie. Wróć na dół i skieruj się do drzwi po lewej stronie ekranu. Idź prosto do więzienia. Zabij strażnika, weź od niego klucz i otwórz drzwi celi z prawej strony. Uwolnisz Kalhi, która teraz będzie szła za Tobą. Wyjdź z celi, zapisz stan gry i idź do góry po schodach.

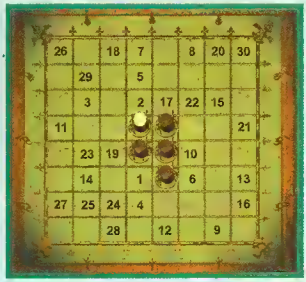
Wróć do głównego hallu, zejdź po schodach i zabij strażnika (przeszukaj go, a znajdziesz lepszy topór). Zapisz grę i wyjdź na zewnątrz. Kalhi odwróci uwagę strażnika, a Ty szybko będziesz musiał go zabić. Walka nie będzie łatwa, gdyż strażnik uzbrojony jest w broń palną. Lecz gdy już się z nim uporasz, koniecznie zabierz mu ją, przyda się później.

Nadszedł czas, aby udać się do Dolnego Miasta. Zjedź razem z Kalhi windą na dół, a następnie biegnij za nią do Danrysa. Porozmawiaj z nim i weź toporek ze stołu. Wyjdź na zewnątrz i porozmawiaj z gościem na wózku. Następnie udaj się w lewy górny róg ekranu, tam znajdziesz kawał żelastwa. Następnie odwróć się i idź cały czas w dół, aż spotkasz kobietę. Porozmawiaj z nią i daj jej flakonik. W zamian za to otrzymasz mięso. Niedaleko miejsca, w którym się aktualnie znajdujesz, jest winda, skorzystaj z niej, by wrócić na górę.

Idź do szpitala i zapisz grę. Potem porozmawiaj z Thanadarem, po czym zabij go, a także strażnika. Warto wcześniej zjeść trochę mięsa. Po ich zlikwidowaniu musisz dokładnie przeszukać ciała i pomieszczenie, by znaleźć przede wszystkim czerwony klucz oraz dzbanek z lekarstwem. Następnie udaj się do pomieszczenia z kryształem i w miejscu, gdzie coś było, włóż czerwony klucz. Zejdź nowo otwartym przejściem do krypty i dotknij kryształu. Wróć do góry i ponownie użyj klucza. Zapisz gdzieś stan gry i zjedź drugi raz do Dolnego Miasta.

Musisz przejść przez żelazny most i porozmawiać z kobietą stojącą na tarasie. Potem wejdź do baru. Po obejrzeniu występu Delii, udaj się za tancerką i porozmawiaj z nią. Kiedy zażąda od Ciebie prezentu, daj jej dysk (który ona weźmie za lusterko) i rozmawiaj dalej. Wyjdź, nie zapominając ze stolika wziąć flaszkę. Porozmawiaj z barmanem. Wyjdź z baru i skieruj się w drzwi obok, tam zapisz grę. Przejdź dalej i idź w prawo. Dojdziesz do statku. Porozmawiaj z gościem stojącym przy drzwiach. Daj mu broń, by móc zagrać w Yanga. Aby móc przejść dalej, należy wygrać z przeciwnikiem. Gra jest łatwa, lecz przeciwnik trudny, więc jeśli nie możesz sobie

poradzić, spójrz na ilustrację zamieszoną obok. Wykonując ruchy od 1 do 30 zapewnisz sobie zwycięstwo. Po grze otrzymasz informacje, lecz z bronią musisz się pożegnać. Od tej chwili musisz oderwać się od niniejszych porad i sam poszukać jakiejś broni (może już ją masz), musisz bowiem rozegrać kilka następnych partii, a do tego potrzebujesz dowolnej broni, którą Twój przeciwnik zaakceptuje. Broń zdobędziesz, zabijając wrogów niedaleko statku i dwóch w kanałach. Graj w Yanga tak długo, by zdobyć „Zed ammo" i dwa „machine gun ammo".



Kiedy już to osiągniesz, zeskocz do kanałów (niedaleko statku, w prawo) i zabij strażników (jeśli wcześniej już tego nie uczyniłeś). Kanałami idź do końca, wejdź po schodach i zapisz stan gry. Zejdź na dół. Zabij pierwszego strażnika, później dwóch następnych. Idź naprzód i zabij Sordova. Po przeszukaniu otrzymasz klucz. Wejdź po schodkach, tam gdzie siedział potwór, a znajdziesz broń. Między beczkami jest mięso. Kluczem otwórz skrzynkę, a znajdziesz list. Przejdź przez mostek do więzienia. Zabij strażnika, weź klucz i otwórz więzienie. Uwolnisz Zeda, lecz niestety musisz go zabić. Wróć do miejsca, gdzie walczyłeś z dwoma strażnikami i przy beczkach znajdziesz kolejne żelastwo. Następnie kanałami wróć do góry, a następnie korzystając z windy do miasta. Zapisz po drodze stan gry.

Idź do pokoju Dhorkana, by pokazać mu list znaleziony w skrzyni Sordova. Dostępu do drzwi broni Phedoria. Daj jej ten dokument. Po ucieczce Dhorkana spójrz na biurko i weź flaszkę, a z lewej szuflady - sztylet. Użyj go w ścianie, gdzie zniknął Dhorkan. Otworzysz tajne przejście. Wejdź weń, zejdź na dół, a potem idź tak długo, aż znajdziesz się w Dolnym Mieście.

Udaj się do łodzi i tam wejdź w przejście znajdujące vis'a'vis. Jeśli nie zrobiłeś tego wcześniej, to zabij strażnika walczącego z Kalhi. Spójrz przez drzwi, które mają otwór i wracaj do Górnego Miasta.

Idź do kryształu. Spotkasz Thanadara. Zejdź na dół do krypty, po raz ostatni zobaczysz swego ojca. Wróć na górę i porozmawiaj z Lory, a potem udaj się za nią. Dostaniesz pierwszy kawałek kryształowego klucza. Wyjdź na zewnątrz, na dziedziniec. Obejrzyj ciekawy przerywnik i idź do miejsca, w którym jeszcze nie byłeś - zamkniętej wieży. Porozmawiaj ze strażnikiem, a następnie go zabij. Przejdź dalej, użyj dźwigni i jedź na górę. Zagadnij dwóch osobników i weź projekt oraz amunicję. Zejdź do Dolnego Miasta.

Pamiętasz, gdzie widziałeś drzwi z otworem? Idź tam teraz. Spotkasz Dhorkana. Zabij go i weź metaliczny klucz (wygląda jak płytka), którym otworzysz drzwi. Wejdź do środka. Rozejrzyj się - niedaleko wejścia znajdziesz dziwny obiekt. Weź go i wyjdź na zewnątrz. Obejdź budynek i idź po schodach na samą górę. Zapisz stan gry. Idź w górę. Zobaczysz martwego strażnika, a idąc dalej - dwóch walczących. Włącz się do walki i zabij czarnego. Porozmawiaj z nieznajomym, a dostaniesz hełm. Idź do Danrysa. Pokaż mu znaleziony dziwny obiekt oraz pierwszą część kryształowego klucza. Idź do górnego miasta po drodze rozmawiając z napotkanym człowiekiem.

Udaj się do wieży konstruktorów i ponownie porozmawiaj z osobnikami. Następnie idź do kominka i użyj zabranego wcześniej projektu nad ogniem. Zostaniesz powstrzymany i dowiesz się, kto tu jest szefem. Porozmawiaj z nim i oddaj projekt. Jeśli będzie żądał dowodu, daj mu kryształowy klucz otrzymany od Lory.

Wracaj do Dolnego Miasta. Ponownie idź do Danrysa. Pokaż mu drugą część kryształowego klucza. Udaj się do kanałów. Zapisz stan gry w znanym miejscu przy schodach i idź po nich na dół. Z lewej strony jest zejście do wody. Użyj żelastwa (metal suit) i zejdź na dół. Idź wytyczoną drogą, zabij potwora morskiego i udaj się po schodach do zupełnie innego świata. Zabij dwie bestie i będąc przy skałach, idź nad samą wodę. Z lewej strony jest ukryte przejście do jaskini. Wejdź do niej i idź w górę.

Przed potworem wodnym, z prawej strony, jest zielona skałka. Użyj toporka Danrysa i weź odłupany kawałek. Następnie zabij potwora wodnego i idź po drabinkach w górę. Porozmawiaj z Leoną. Wracaj do Danrysa, po drodze zapisując stan gry. Daj mu odłamany kawałek skały. Musisz włączyć koło, by z tej skałki zrobił kryształowy klucz. Włącznik jest z tyłu, musisz iść kawałek po schodkach. Udaj się do Górnego Miasta.

Idź do pokoju swego ojca. Zabij dwóch osobników wałęsających się tam. Zobaczysz martwego Dulnysa. Wejdź do pokoju ojca i kluczem zrobionym przez Danrysa otwórz drzwi. Wewnątrz przeczytaj książkę, weź dokument. Na drugim stole leży książka - przejrzyj ją. Na niej jest kartka z jakimiś malowidłami. Pod teleskopem

znajduje się klucz, aby go wziąć, należy się przełączyć w tryb agresywny. Wyjdź z pokoju i udaj się do kościoła, tam gdzie ostatnio rozmawiałeś z Lory. Ją także zabili, podobnie jak Phedorię.

Skieruj teraz swe kroki do budynku strażników, wejdź na drugie piętro. Zabij jednego z wartowników. Idź do „olejowego mistrza" - Bogdarana. Uderz go, inaczej nie będzie chciał z Tobą rozmawiać. Daj mu ową dziwną rzecz. Wyjdź i po chwili wróć ponownie. Otrzymasz zadanie - masz przyprowadzić Delię z Dolnego Miasta. Będąc już tam, porozmawiaj z nią, a pójdzie za Tobą. Wracając do „olejowego mistrza" będziesz napotykał na swej drodze rozmaite potwory i strażników - oczywiście, zabijaj ich. Po przyprowadzeniu ukochanej, weź od Bogdarana bombę. Wyjdź na dziedziniec, zapisz grę i udaj się do studni stojącej na samym środku. Otwórz kratę i bombę wrzuć do środka. Naturalnie, zaraz potem szybko uciekaj.

Po wybuchu zejdź w pobliże domku ojca i weź leżące ostrze wiatraka. Wróć z nim na górę i wstaw brakującą część w odpowiednie miejsce. Przełącz się na tryb agresywny i użyj wiatraka.

Po szczęśliwym lądowaniu idź w prawo, mijając dwie komnaty. Droga zostanie odcięta. Zapisz stan gry. Musisz teraz wykorzystać znaleziony u ojca list. Z lewej strony schodów ustaw dźwignie w pozycji dół, góra, góra, natomiast z prawej góra, dół, góra i uruchom. Jeśli wszystko jest OK, otworzy się przejście. Zapisz wówczas stan gry.

Powoli zbliżamy się do końca przygody. Idź odkrytym przejściem. Labirynt wędrujących ostrzy można przejść, uważnie obserwując tor ruchu tychże, w odpowiednim momencie ruszając za nimi, a następnie chowając się we wnękach. Tak od ostrza do ostrza, aż do wyjścia. Finałowa walka jest bardzo trudna. Thanadara nie można zabić w normalny sposób, gdyż jego siły szybko się regenerują. Należy biec do wielkich jasnych drzwi i kliknąć raz w lewą stronę, raz w prawą. Będą się zapalały po kolei lampki na tych wrotach. Należy je zapalić sześciokrotnie na jednych i sześciokrotnie na drugich drzwiach, oczywiście na przemian. Żeby było trudniej, na drzwiach można kliknąć dopiero po przełączeniu się na normalne zachowanie. Rada jest prosta - kilkakrotnie strzelić w Thanadara, tak by upadł i wówczas biec do drzwi, przełączyć się w normalny tryb, kliknąć na drzwiach, przełączyć się ponownie w tryb walki i znowu strzelać.

Kiedy pokonasz swego przeciwnika, pozostaje Ci już tylko obejrzeć wspaniałe zakończenie. Miłych wrażeń.

Arkadiusz Matczyński

WING COMMANDER: PROPHECY

wymagania:
Pentium 133
32 MB RAM,
CD-ROM x4,
SVGA 2 MB,
Win 95

Symulacyjna

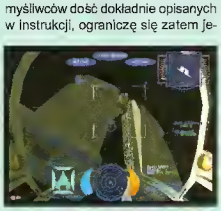
producent:
Origyn
wydawca:
Electronic Arts
polski dystrybutor:
IPS Computer Group

Raport specjalny z pokładu TCS Midway CV72
Przekaz na 21/34

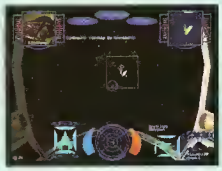
Oto kompletny zestaw porad dotyczących rozgrywki na poziomach „ace" oraz „hero". Stopień trudności „rookie" nie wymaga właściwie żadnych wskazówek, gdyż tam każdy wróg rozpada się po jednej serii. Zaczynamy:

UZBROJENIE

Ponieważ akcja gry toczy się dobrych kilka lat po wydarzeniach z „Ceny wolności", należy przyjąć do wiadomości, iż poważnym zmianom i modernizacjom uległ sprzęt, na którym przyjdzie Ci latać i walczyć. Do dyspozycji otrzymujesz 7 nowych myśliwców dość dokładnie opisanych w instrukcji, ograniczę się zatem je-



dynie do kilku uwag na ich temat. Eskadra, w której latasz na początku, dysponuje trzema maszynami. Moim zdaniem, najbezpieczniej będziesz się czuł w lekkiej Piranii. Posiada ona co prawda małą ilość rakiet i słabe lasery, ale jest bardzo szybka, dzięki czemu trudno ją trafić. Ta właściwość sprzyja również ucieczce przed rakietami. Cięższy Vasp stanowi również interesującą pozycję, pomimo dość idiotycznych kształtów. Jego zaletę stanowi duża ilość pocisków, zwłaszcza amunicja kasetowa typu swarmer, pozwalająca w sposób równie efektowny co skuteczny wykopać na orbitę dowolnego wroga. Do wad zaliczyłbym małą prędkość i zwrotność, przez co walka bezpośrednia należy raczej do trudnych (o ile w ogóle uda Ci się nieprzyjaciela dogonić). Najgorzej mają się sprawy z Tigersharkiem, który będąc pojazdem średniej jakości, otrzymuje najtrudniejsze zadania do wykonania. Aby misje z jego udziałem pomyślnie zakończyć, będziesz musiał nieźle się pogimnastykować, bowiem większość jego rakiet nie jest naprowadzana. Jeśli chodzi o eskadrę Diamondbacks, dysponujesz dwiema nowymi jednostkami: myśliwcem Panther (bardzo dobry: szybki, ciężko uzbrojony) oraz bombowcem Shrike, niezbyt zwrotnym, za to



dysponującym pokaźną siłą ognia. Ostatnia eskadra, Wolfpack, pochwalić się może maszyną o nazwie Vampyre, która da radę znaczącym siłom wroga, dysponując potężnymi laserami oraz dużą ilością rakiet. Z kolei najcięższy bombowiec, Devastator, ma poważne problemy z myśliwcami Obcych, gdyż jest zdecydowanie za ciężki, wskutek czego nie potrafi dokonać nawrotu dostatecznie szybko. Praktycznie każda jednostka stanowi dla niego śmiertelne zagrożenie. Dodatkowe utrudnienie stanowi fakt, iż spala bardzo dużo paliwa i nie może uciec przed walką. Jego niekwestionowanym atutem jest natomiast wielkie działo, obracające w złom każdy myśliwiec po najwyżej trzech strzałach. Dodatkowe informacje na temat statków zawarłem w tabeli.

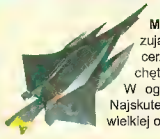
Jeśli chodzi o lasery, wielkich zmian tu nie uświadczysz, aczkolwiek należy zauważyć wprowadzenie nowego typu działka o wiele mówiącej nazwie Stormfire Mk2. Jego moc jest znacznie większa od miotaczy masy (choć mniejsza od dział plazmowych), ale ma ograniczoną ilość amunicji, która zwykle wynosi kilkaset sztuk (do 400). Odznacza się dużą szybkostrzelnością i warto go używać w pierwszej fazie bitwy, kiedy otacza Cię duża ilość statków wroga. Poza tym typy działek znane są z poprzednich części i wszystko, co mogę jeszcze powiedzieć w tej materii, to zalecenie synchronizowania wszystkiego, co masz, w celu zadania większych obrażeń jednocześnie. Zaznaczam, iż działka konwencjonalne oraz Stormfire działają zamiennie, nie mogą więc strzelać jednocześnie.

Co do rakiet, to pozwolę sobie wymienić wszystkie typy spotykane w programie i je pokrótce opisać:

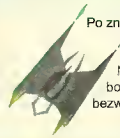
1. Dragonfly - bardzo lekki pocisk nieklerowany, którego główną zaletę stanowi duża ilość. Poza tym jednak będziesz miał z nimi sporo kłopotów, bo trafienie w cel za pomocą tychże wcale nie należy do rzeczy najłatwiejszych. Będziesz potrzebował 3-4 egzemplarze, aby zabić lekko opancerzonego obcego, np. w myśliwcu typu Moray.

2. Dart II - drugi pocisk niekierowany o znacznie większej sile rażenia. Jego skuteczność jest najwięk-

PRZEGLĄD MYŚLIWCÓW WROGA



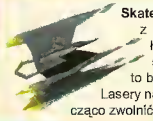
Moray - podstawowy statek wroga, charakteryzujący się dużą szybkością, niewielkim pancerzem i złośliwością. To właśnie ten wróg najchętniej wystrzeli Ci pocisk prosto w twarz. W ogóle, głównie Moraye wystrzeliwują rakiety. Najskuteczniejszą bronią przeciw nim są lasery z niewielkiej odległości.



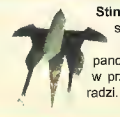
Po zniszczeniu **Skate Class B lub T**, części składowe rozdzielają się, stawiając Cię w obliczu trzech bardzo szybkich pojazdów o bardzo słabym pancerzu. Niszcz w czasie walki w przelocie. Tak jest najłatwiej, bo wtedy są nieruchome. Jedna seria niszczy je bezwarunkowo.

Manta - drugi najczęściej spotykany przeciwnik. Groźniejszy, bo dość trudno weń trafić i posiada na pokładzie dość potężne działka, niebezpieczne zwłaszcza podczas ataku od tyłu. Unikaj z nim walki w przelocie, bo może się to źle skończyć. Niszcz laserami, choć rakieta także nie zaszkodzi.

Lamprey - średniej wielkości, raczej nieruchawy przeciwnik. Od dzioba dość niebezpieczny ze względu na dużą ilość działek, ale z tyłu całkiem bezbronny. Kiedy zajdziesz go od tyłu, wal ile wlezie. Po kilku seriach rozpadnie się na kawałki.



Skate Class B i T - dziwne statki, złożone z trzech lekkich myśliwców Skate. Połączone stanowią zagrożenie dla większych i wolniejszych statków, włączając w to bombowce, choć bardzo łatwo w nie trafić. Lasery na nie wystarczą, choć warto przy tym znacząco zwolnić.



Stingray - myśliwiec przeznaczony do ataków na większe jednostki. W walce z myśliwcem Konfederacji jest raczej bez szans, a to ze względu na mały pancerz. Dość trudno go trafić, więc zalecam walkę w przelocie, choć jedna rakieta raczej sobie z nim poradzi.

sza podczas strzelania do przeciwnika pozbawionego ok. połowy tarcz.

3. Pilum FF - rakieta uniwersalna, o dość małej sile rażenia, której podstawową zaletą jest wyjątkowa łatwość nakierowywania i wystrzeliwania. Pomimo, iż jest to broń kierowana, może być wystrzeliwana w stronę obiektu z dowolnej pozycji, tzn. zarówno od strony jego kadłuba, jak i silników.

4. Spiculum IR - rakieta o podobnych właściwościach, jak poprzednik, jednak o dwukrotnie większej sile rażenia. Do wad zaliczyłbym dłuższy czas lokowania celu, ale pozostałe cechy ma podobne jak Pilum.

5. Javelin HS - najpotężniejszy pocisk konwencjonalny. Namierza wyłącznie silniki wroga, więc musisz zajść go od tyłu, ale efekt rekompensuje takie niewygody. W sumie dwa egzemplarze (plus ewentualnie seria z działek) wystarczą w zupełności do eliminacji większości nieprzyjaciół.

6. Swarmer AB - nowoczesna amunicja typu kasetowego. Składa się z kilkunastu głowic wystrzeliwanych jednocześnie, do tego kierowanych, dlatego potrafią one zająć na dłuższy czas jednego wroga (często definitywnie).

7. Tracker Mirv - absolutna nowość, montowana tylko na najlepszych myśliwcach typu Vampyre. Działa podobnie, jak Swarmer, lecz w tym przypadku jest to jedna rakieta wielogłowicowa. Przez pierwsze chwile po wystrzeleniu leci na wprost, a po chwili następuje rozdzielenie ładunków i rozpoczęcie pościgu za celem, który wybrałeś.

8. Valiant LT - lekka torpeda przeznaczona do likwidacji ciężkich celów. Polecam szczególnie do usuwania mostków i silników, gdyż tych elementów, poza Devastatorem, żaden myśliwiec w pojedynkę nie ruszy. Zwykle będziesz potrzebował 2-3 egzemplarzy 7do usunięcia jednej części.

9. Firestorm T - ciężka torpeda o większej sile rażenia, choć będziesz potrzebował dwóch do likwidacji wybranego elementu celu.

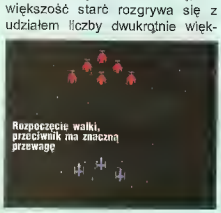
10. Enchanced LRIR - rakieta zbudowana w oparciu o technologię obcych, przeznaczona do niszczenia myśliwców. Zasada działania - podobnie jak Spiculum, ale większa siła rażenia.

11. Enchanced LRAR - to coś, także skonstruowane na podstawie arsenału obcych, pomoże Ci niszczyć wieżyczki dużego celu, bowiem takie jest tego główne przeznaczenie. Czas lokowania bardzo szybki, jeden egzemplarz wystarcza do eliminacji natrętnego działka.

12. Porcupine - miny zrzucane z tyłu statku. Po raz pierwszy w historii Wing Commandera jest to przydatne uzbrojenie, zwłaszcza jeśli lecisz Devastatorem.

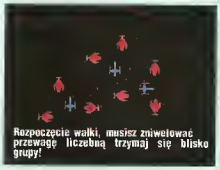
WALKA

Ponieważ w Prophecy przewaga liczebna przeciwnika jest przytłaczająca, jako pilot Konfederacji będziesz zmuszony do zastosowania zupełnie nowej taktyki przeciw niemu. Bardzo istotne mogą się okazać pierwsze chwile walki, podczas których prawdopodobnie poniesie straty skrzydło, którym dowodzisz. Musisz wiedzieć, że tym razem podstawowa formacja bojowa składa się z trzech myśliwców (w poprzednich częściach z dwóch), ale większość starć rozgrywa się z udziałem liczby dwukrotnie większej, w ekstremalnych przypadkach dochodząc do kilkunastu maszyn. Rozpatrzmy zatem poszczególne wersje starć:



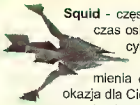
Dogfight, czyli walka myśliwców.

Na samym początku warto pozbyć się kilku przeciwników, aby uniknąć potem niepotrzebnych strat. W tym celu możesz poświęcić swe rakiety kierowane (nie wszystkie, oczywiście) i posłać je w kierunku najbliższego natręta. W czasie strzelania takimi pociskami obowiązują następujące zasady. Po pierwsze, nie należy odpalać ich na dziób przeciwnika, gdyż prawdopodobnie zostaną zgubione, a poza tym większość i tak będzie leciec w strone silników, więc wykona dość szeroki łuk, dając tym samym przeciwnikowi czas na wyrzucenie wabików. Strzelaj wyłącznie w tył, w chwili, kiedy ofiara jest nieruchoma - każdy wróg wykonuje mniej lub bardziej skomplikowane uniki, lecąc po spirali, lub po krawędziach kwadratu, w pewnym momencie leci jednak prosto i to jest najbardziej odpowiednia chwila do otwarcia ognia; ma wtedy małe szanse na uniknięcie zderzenia. Nie odpalaj następnego pocisku, zanim poprzedni nie osiągnie celu. Jeśli posiadasz głowice Dragonfly, możesz wykorzystać je na dwa sposoby. Pierwszy wymaga obrania kursu na zderzenie z przeciwnikiem. Upewnij się, że leci dokładnie na wprost Ciebie. Po zbliżeniu się na odległość ok. 8 km, odpal 7-8 rakiet serią, jedna po drugiej, tak szybko, jak się da. Jeśli wróg jeszcze żyje, popraw laserami, co powinno wystarczyć. Druga metoda wymaga pościgu za ofiarą na dopalaczu i zbliżenia się na odległość ok. 12 metrów. Jeśli wystrzelisz 3 pociski, przynajmniej 2 powinny trafić. Nie należy jednak robić tego serią, gdyż nieprzyjaciel po otrzymaniu ciosu w plecy, wykona odruchowo natychmiastowy unik. Poczekaj, aż się uspokoi i powtórz operację. Teraz uwaga dotycząca wszystkich rakiet: nie strzelaj z odległości mniejszej, niż 150 metrów, gdyż jest to za blisko, aby trafić nieprzyjaciela. Pocisk ominie go i wykona długi łuk, który nie gwarantuje niestety trafienia.



Na samym początku starcia zalecam częste używanie dopalacza. W grze tylko on zużywa paliwo, zwykły lot nie jest ograniczony energetycznie. Wielce prawdopodobne, że

Stingray'e połączone - trzy mniejsze jednostki tworzące jedność, zwiększając w ten sposób swą siłę ognia i zagrażając tym samym większym statkom. Po jednym trafieniu rozpadają się na mniejsze komponenty.

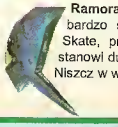


Squid - często spotykany przeciwnik, trudny do trafienia podczas osiągania maksymalnych prędkości, jednak w czasie cyklu manewrowego istnieje faza, podczas której ma rozwinięte skrzydła i przygotowuje się do uruchomienia dopalaczy. Wtedy pozostaje nieruchomy i jest to okazja dla Ciebie do wykończenia go. Wal z laserów i rakiet. Od przodu niebezpieczny ze względu na dużą ilość działek.

Devil Ray - niebezpieczna jednostka, podobna do Manty, lecz różniąca się liczbą silników. Zadaniem tych statków jest zbieranie pilotów Konfederacji, musisz zatem atakować je w pierwszej kolejności. Dodatkowo jest to ulubiony statek asów przeciwnika, a ich zabijanie stanowi zwykle Twój cel bonusowy. Nie żałuj im rakiet.

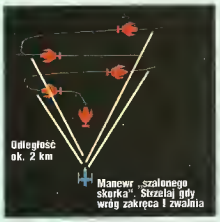
Ray - drugi rodzaj korwety. Ruchliwość niewiele większa, niż Hydry, mniejsza siła ognia. Zniszczenie tego wroga nie stanowi żadnego problemu. W czasie ataku zwolnij nieco!

Hydra - rodzaj korwety. Niezbyt zwrotna, działka nie są w stanie prowadzić zsynchronizowanego ognia, posiada niewielki pancerz. Jeśli zajdziesz ją od tyłu, będzie bezbronna - kilka(naście) serii z działek wystarczy w zupełności.



Ramora - po zniszczeniu Raya, wyskakuje zeń sześć takich bardzo szybkich obiektów. Posiadają pancerz słabszy, niż Skate, przez co łatwiej je zniszczyć. Ich jedyną przewagę stanowi duża ilość, przez co są niebezpieczne dla bombowców. Niszcz w walce w przelocie.

zostaniesz zaatakowany przez kilka wrażych myśliwców i niektóre odpalą rakiety. W takim przypadku od razu wyrzuć wablk, a jeśli to nie pomoże, wykonaj gwałtowny zwrot i pozbądź się większej liczby makiet. Walka za pomocą laserów wymaga zbliżenia się do wroga na odległość nie mniejszą, niż kilometr (choć ostrzał możesz prowadzić od ok. czterech kilometrów, widoczny skutek odniesiony zostanie dopiero z tego dystansu). Oczywiście, należy strzelać z wyprzedzeniem, w czym wydatnie pomoże ITTS. Przeciwnik, uciekając przed Tobą, często wykonuje manewr, który pozwoliłem sobie nazwać „szalonym skorkiem". Chodzi o to, że nagle wróg zaczyna wykonywać ruch po sinusoidzie (patrz rysunek), co znacząco utrudnia trafienie.



Wtedy warto oddalić się na jakieś 1,5 km i otwierać ogień podczas wykonywania przez niego zwrotów. Jeśli to możliwe, unikaj walki w przelocie, czyli kursu na zderzenie, chyba że toczysz bój z bardzo szybkimi jednostkami, takimi jak Ramora czy Skate. Nieprzyjaciel potrafi bowiem być bardzo złośliwy. Nie dość, że celnie strzela, to jeszcze potrafi postać Ci rakietę przed samym nosem, której nie zdążysz już zgubić. Poza tym staraj się dorwać obcego w czasie wykonywania nawrotu lub strzelania do jednego z Twoich towarzyszy. Zwalnia wtedy znacząco i staje się łatwym celem.

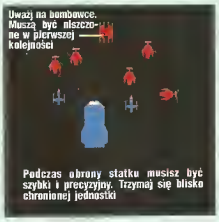
Często Twoi ludzie będą potrzebować pomocy, otoczeni przez dużą liczbę nieprzyjaciół. Dadzą o tym znać przez komunikator. Jak jednak w takim tłumie rozpoznać o kogo chodzi? Wystarczy na dopalaczu dotrzeć w miejsce, gdzie przebywa duża ilość wrogich statków i znieważyć ich pilotów po kolei, to powinno pomóc. Pamiętaj, aby podczas starcia nie oddalać się za bardzo od grupy, gdyż nagle może się okazać, że zostałeś sam. Ogólnie staraj znajdować się zawsze w centrum akcji, co ułatwi Ci atakowanie kilku celów jednocześnie.

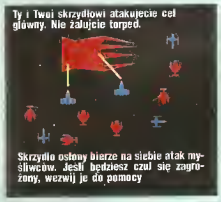
Eskorta, pomaganie jednostkom sprzymierzonym.

Misji takich jest tu całkiem sporo i trzeba przyznać, że są one najtrudniejsze spośród wszystkich zadań. Problem polega na tym, iż wróg za wszelką cenę chce przeszkodzić w wykonaniu zadania, koncentrując ataki na osłanianych obiektach. Twoim priorytetem staje się wtedy przekonanie nieprzyjaciela, że stanowisz dlań większe zagrożenie, niż jakiś tam transportowiec. W tym celu należy wpaść między przeciwników, znieważyć jak największą ich liczbę (taunt enemy) i skutecznie ostrzelać przynajmniej kilku, nie żałując przy tym rakiet. Podczas ochrony musisz znajdować się blisko statku będącego celem ataku, aby móc mu przyjść na pomoc w razie potrzeby. Zaznaczam, iż warunkiem pomyślnego ukończenia misji jest natychmiastowa reakcja na wezwanie pomocy od strony statku. Musisz wtedy przerwać toczoną właśnie walkę, zlokalizować napastnika i go zlikwidować. Szczególną uwagę powinieneś zwrócić na statki Skate Class B oraz Devil Ray, których głównym zadaniem jest właśnie niszczenie większych jednostek oraz zbieranie zestrzelonych pilotów. Nie polecam przesadnego zbliżania się do chronionej jednostki, gdyż grozi to zderzeniem się z nią i niepotrzebną stratę osłon. Z drugiej strony, jeśli znajdujesz się w sąsiedztwie Midway i wróg nie daje Ci spokoju, możesz przelecieć nad lotniskowcem, a jego wieżyczki prawdopodobnie zniszczą natręta. Lojalnie zaznaczam, iż misje eskortowe należą do najtrudniejszych w całej grze. Musisz działać szybko i z laserową precyzją.

Ataki na duże statki.

Bardzo często przyjdzie Ci zasiąść za sterami bombowca, by polecieć w kierunku nieprzyjacielskich okrętów dowodzenia, takich jak krążownik, niszczyciel, niszczyciel statków, lotniskowiec, a także wielkiej bestii zwanej Dreadnoughtem. Eliminacja takich wrogów wymaga zniszczenia: generatorów osłon (shield emitter), silnika oraz mostka. Jeśli nie usuniesz tych pierwszych, następne dwa komponenty nie będą mogły zostać zlikwidowane. Poznasz to po tym, że nazwa elementu będzie miała kolor niebieski. Po zniszczeniu osłon, słowa „engine" oraz „bridge" zmienią kolor na zielony. Sam nalot torpedowy należy do bardzo łatwych, bowiem w bezpiecznej odległości od celu możesz zalokować głowicę, a potem wystarczy na dopalaczu dolecieć na odległość powiedzmy dwa kilometry i wystrzelić prezent, który prawie na pewno trafi w cel. Wieżyczki nie stanowią wtedy wielkiego problemu, gdyż możesz je zignorować, chyba że założenia misji wymagają od Ciebie innego postępowania. Atak na silnik jest znacznie łatwiejszy, gdyż podchodzisz od tyłu, „gdzie osłona wieżyczek jest wyraźnie słabsza. Jeżeli lecisz Devastatorem, do likwidacji wymienionych komponentów możesz użyć działa pokładowego, w pozostałych przypadkach działka są raczej za słabe. Prawdziwy problem w takich misjach stanowi zwykle osłona myśliwców, która bez trudu dobierze Ci się do skóry. W takiej sytuacji bezwzględnie musisz wezwać kogoś na pomoc i starać się zniszczyć agresora, głównie za pomocą rakiet. Nie od rzeczy będzie też zrzucanie min. O tylne i o boczne działka nie musisz się martwić, gdyż strzelają automatycznie.





NA KONIEC

Musisz pamiętać, iż wiele zadań ma limit czasowy, więc nie możesz sobie pozwolić na zastój. Ponadto zestrzelenia dużych okrętów nie są liczone do Twojej kolekcji. Wiele misji oprócz celów pierwszorzędnych ma także drugorzędne, a nawet bonusowe. Nie musisz ich wykonywać, choć zaliczenie dodatkowych punktów na pewno nie zaszkodzi. Jeśli wrócisz z akcji poturbowany, możesz być pewien, iż usłyszysz kilka cierpkich słów od pani mechanik, Rachel. Nie przejmuj się nimi, sceny te nie mają wpływu na rozwój wydarzeń.

Teraz, jeśli można, kilka słów ode mnie na temat jakości programu. Wnosi on wiele nowego w postaci naprawdę dużych walk myśliwskich, efektownych statków wroga i szybkiej akcji. Jednak małą ilość filmów uważam za mankament, a montowanie każdej odprawy z kilku powtarzających się scen, za bezczelność. Poza tym nowi obcy mieli stanowić ogromne, śmiertelne zagrożenie dla ludzi, o czym cały czas usiłują przekonać aktorzy podczas filmów. Przyznaję, początek jest bardzo dobry, nastrojowy, jednak z czasem gra traci nieco swój urok. Co to za niebezpieczeństwo, z którym poradzi sobie jeden lotniskowiec (choćby nie wiem, jak super-hiper-itp)? Dlatego mimo bardzo wysokiej klasy programu, czuję się trochę zawiedziony, wznosząc błagalny okrzyk: Chrisie Robertsie, wróóóć!

Pułkownik
Piotr „Foxtrot" Bilski

UZBROJENIE STATKÓW KONFEDERACJI

Nazwa statku	Javelin	Spiculum	Dragonfly	Pilum	Swarmer	Dart	Tracker MIRV	Trpedy	Wabiki	Stormfire
Piranha	4	2	0	0	0	0	0	0	24	400
Tigershark	4	2	36	2	0	0	0	0	24	0
Wasp	2	6	0	0	4	0	0	0	36	0
Panther	0	6	0	6	0	0	0	0	36	0
Shrike	0	4	36	0	0	4	0	8	36	0
Vampire	0	8	0	8	0	0	4	0	48	0
Devastator	0	6	0	6	0	0	0	12	48	800

CLASH

wymagania:
PC 486DX/4
16 MB RAM,
CD-ROM,

Strategiczna

producent:
LeryxLongsoft
wydawca:
LeryxLongsoft
polski dystrybutor:
Optimus S.A.

Clash uzyskał dwie nagrody za najlepszą polską grę komputerową roku 1997 - pierwszą, Hitek '97, przyznali Czytelnicy ŚGK, natomiast drugą, Złoty Dysk '97, zespół redakcyjny naszego magazynu. Jeśli nie miałeś jeszcze okazji przekonać się, czy **Clash** warty jest tych nominacji, przeczytaj poniższy suplement. Mamy nadzieję, że przekona Cię on ostatecznie i zachęci do kupna tej wspaniałej gry.

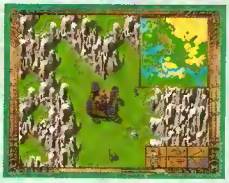
EKONOMIA

Bardzo ważną sprawą w każdym zadaniu, bez względu na jego cel, jest umiejętna rozbudowa infrastruktury gospodarczej, na bazie której możesz dopiero uruchomić machinę wojenną. Problem w tym, iż może być to bardzo kosztowna inwestycja, a początkowe fundusze (zwykle ok. 200 sztuk złota) raczej nie pozwalają zaszaleć. Istotna zatem staje się kolejność wykonywania pewnych czynności.

Na samym starcie zalecałbym budowę koszar. Ta nadbudówka nad baraki od razu umożliwi Ci rozwijanie nowych rodzajów wojsk, co w przypadku posiadania standardowej budowli nie jest wykonalne. Skąd taki pośpiech? Otóż zwykle (zwłaszcza, gdy w wojnie bierze udział maksymalna liczba zawodników) Twoje miasto macierzyste będzie umiejscowione blisko jakiegoś przeciwnika, na którego natkniesz się w kilkunastu pierwszych turach. Aby nie przepaść na samym początku, będzie trzeba szybko rozpocząć budowę jakichkolwiek jednostek. Skąd wziąć na to pieniądze? Jak powszechnie wiadomo, dochody do skarbu państwa przychodzą dzięki podatkom, te z kolei ściągane są z ludności. Niestety, w początkowej fazie rozgrywki należności, jakie otrzymasz od obywateli, będą stanowczo za małe, aby utrzymać się za nie. W tej sytuacji bardzo ważna jest eksploracja pobliskiego terenu przez jednostki, które posiadasz. Z całą pewnością znajdzie się wśród nich co najmniej jeden budowniczy i to on odgrywa w tym momencie wiodącą rolę. Chodzi oczywiście o poszukiwanie skarbów, gdyż będą Ci one potrzebne. Znalezienie odpowiedniego miejsca do wykopalisk teoretycznie nie gwarantuje znalezienia tam kosztowności, jednak przypadek, kiedy nic nie znajdziesz, lub co gorsza, narazisz się jakiemuś nieboszczykowi, którego zwłoki niechcący wydobyłeś na powierzchnię (pewna śmierć), można ominąć. Otóż niespodzianka kryjąca się w każdym miejscu jest za każdym razem generowana losowo. Wystarczy zatem zastosować kilka razy operację save-load, by osiągnąć żądany efekt. Przypomnę, iż znaleziska są transportowane przez specjalne oddziały, które poruszają się tak, jak inne jednostki i także mogą być atakowane, więc jeśli czujesz się niepewnie, lepiej przydziel im niewielką eskortę. Największym skarbem, jaki udało mi się odkryć, było 300 sztuk złota, więc z pewnością gra warta jest świeczki. Po zebraniu odpowiednich funduszy warto zakupić konkretne jednostki. Na początku będą to prawdopodobnie jedynie budowniczy, lekka piechota oraz pikinierzy, ale na jakiś czas Ci wystarczą. Drugim budynkiem, jaki powinieneś wznieść jest na obecnym etapie szpital. Umożliwi Ci on regenerację wojsk, które odniosły straty. Swoją drogą to ciekawe, że wyleczenie oddziału, który odniósł 80% uszkodzeń trwa dokładnie tyle samo, ile jednostki z dziewięcioprocentowymi stratami, tj. trzy tury.

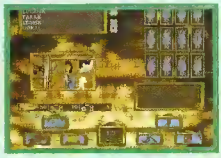
Posiadając taką infrastrukturę być może będziesz już w stanie

czerpać wymierne korzyści z podatków. Na starcie liczba mieszkańców jest zbyt mała, aby dostarczyć odpowiednich zysków. Ponieważ suma płaconych pieniędzy zależy od ilości poddanych, najpierw należy zadbać o przyrost naturalny. Ten z kolei zależy od stopnia zadowolenia mieszkańców, a co za tym idzie, wysokości haraczu płaconego władzom. Aby pomnożyć obywateli, należy ustalić niezbyt duży procent całości dochodu. Jego wartość możesz regulować od zera do czterech. Ponieważ początkowa ilość ludności wynosi zwykle sto, maksymalną stawką umożliwiającą jednoczesny rozwój poddanych i jakieś zyski do kasy władcy jest 0,4-0,5. W wyniku takiej operacji co turę otrzymasz jedną sztukę złota. Nie przejmuj się, że jest to śmieszna suma, gdyż wzrastający stopień zadowolenia ludzi w szybkim tempie umożliwi Ci osiąganie znacznie większych zysków. Czekaj, aż szczęśliwość mieszkańców osiągnie ok. 75 procent. Wtedy będziesz mógł podwyższyć stawkę do jedności, a wieśniacy nadal zachowają przychylność dla Ciebie. Przykładowo, przy liczbie ok. dwustu obywateli, podatek 0,4% da Ci 2 sztuki złota, a 1% - już 5. Prawdziwe profity



pojawiają się jednak wtedy, gdy poszczycisz się tysiącem mieszkańców. Dochody osiągane w ciągu tury mogą wówczas osiągnąć nawet 60-70 sztuk złota. Regulacja daniny ma także bardzo istotne znaczenie przy zapobieganiu... zarazie. Ta paskudna plaga nawiedzać Cię będzie (nawet jeśli posiadasz szpital!), gdy poddanych jest w mieście zbyt dużo. Aby uniknąć nieprzyjemnych konsekwencji, masz do wyboru dwa sposoby działania: albo część ludności przenieś do innego miasta, albo znacząco podnieś stopę podatkową, by zmniejszyć chęć obywateli do prokreacji. Balansowanie między tymi dwiema zależnościami stanowi sens dalszej części rozgrywki. Jeśli ludzi jest za mało (poniżej sześciuset), zmniejsz podatki; gdy ich liczba przekracza półtora tysiąca, zwiększ je.

SUPLEMENT SUPLEMENT SUPLEMENT SUPLEMENT



Posiadając kilkaset sztuk złota, możesz pomyśleć o budowie pozostałych struktur. Zaznaczam, iż kolejność wznoszenia warsztatu i kuźni ma znaczenie, gdy jesteś zdeterminowany do otrzymania konkretnych rodzajów nowych wojsk. Oddziały ostrzeliwujące nieprzyjaciela z dystansu pojawią się po otrzymaniu pierwszej konstrukcji, ciężkozbrojni przy drugiej. W każdym przypadku szkoła okazuje się najmniej atrakcyjnym przybytkiem ze względu na bardzo wysoką cenę (400 sztuk złota), ale korzyści wynikające z jej pojawienia są także bardzo cenne. Osobiście radziłbym wznieść ten budynek tak szybko, jak tylko możesz. To on da Ci możliwość rozwoju technicznego, dzięki któremu otrzymasz nowe wojska, będziesz mógł wznieść dostatecznie mocne mury, aby do ich rozbicia potrzebna była artyleria, a ponadto Twoi zbrojni otrzymają możliwość podwyższania swych umiejętności.

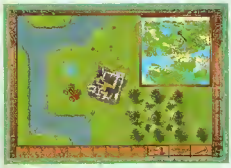
WOJSKO

Różnorodność oddziałów w **Clashu** należy zaiste do bardzo dużych, dlatego możesz mieć trudności z dobraniem odpowiednich oddziałów do swej armii.

Przede wszystkim, musisz bardzo wcześnie zaopatrzyć się w kilka jednostek budowniczych, które będą przeczesywać coraz rozleglejszy teren w poszukiwaniu skarbów. Inżynierów zabije najsłabszy oddział wroga (może poza pospolitym ruszeniem), jeśli nie będzie on chroniony, a są to bardzo ważne jednostki ze względu na możliwość budowania nowych miast, twierdz, a także pułapek. Dlatego warto każdemu z nich przydzielić eskortę składającą się z kilku związków dobrych żołnierzy.

Jeśli chodzi o regularną armię, należy zaznaczyć, iż jej pierwszym zadaniem będzie odkrycie największej części terenu tak szybko, jak to tylko możliwe. W tym celu powinieneś rozdzielić swe wojska tak, aby uzyskać dużo ruchliwych oddziałów. Po pierwszym kontakcie z nieprzyjacielem radziłbym natomiast rozpocząć proces tworzenie jak najsilniejszych grup. Największy związek może zawierać dziesięć jednostek i warto mieć to na względzie, przygotowując się do bitwy.

Ponieważ jednocześnie toczyć walkę mogą tylko dwie pojedyncze armie (razem 20 oddziałów), nie polecam tworzenia zespołów monolitycznych, złożonych tylko z jednego rodzaju żołnierzy. Sądzę, że odpowiednią proporcję stanowi równe rozdzielenie sił między jednostki frontowe, pierwszoliniowe (piechota, jazda) i artylerię (pod tym pojęciem rozumiem łuczników, kuszników, katapulty itp.). Odwrotnie ma się sprawa z armiami zaawansowanymi technologicznie, wśród których wymienić należy słonie, skorpiony, cyklopy, a także metaforycznie rozumiane lotnictwo. To ostatnie na przykład nie powinno raczej tworzyć zespołów z wojskami lądowymi, gdyż będzie przez nie poważnie ograniczane. Przede wszystkim spowolni je to, a poza tym uniemożliwi swobodne pokonywanie przeszkód typu jezioro ławy czy woda. Jeśli w skład grupy włączamy cenne i silne potwory, warto otoczyć je odpowiednią opieką słabszych oddziałów i nie narażać niepotrzebnie na ataki przeciwnika. Produkcję wszelkiego rodzaju ciężkiej jazdy typu skorpiony czy słonie polecam, zaznaczając jednak, iż jest to inwestycja kosztowna (samo wprowadzenie ich do



produkcji kosztuje kilkaset sztuk złota), a wytwarzanie powyższych zabiera dużo czasu.

Jak najlepiej zabezpieczyć się przed przeciwnikiem? Trudno wskazać jednoznaczną metodę, gdyż nie zawsze wiadomo, którędy on nadejdzie. W przeciwieństwie do ***Lords of The Realm 2***, armie wroga nie poruszają się tylko po drogach, preferując raczej atak z zaskoczenia, od strony gór lub wody. Można jednak, po odkryciu wszystkich przejść na mostach, zastawić je pułapkami. Jeśli przeciwnik będzie tamtędy przechodził, z pewnością w nie wpadnie, nie mając innej trasy do wyboru. Jeśli posiadasz dużo wojsk o odpowiednim statusie, możesz przy okazji zorganizować w pobliżu zasadzki, co pozwoli nawet jeśli nie zlikwidować zagrożenia, to chociaż istotnie je zniwelować. To samo możesz powtórzyć w pobliżu swych miast. Zwracam uwagę na fakt, iż wszystkie strony konfliktu mają możliwość przejrzenia składu osobowego tych armii przeciwnika, które widzą, nie dziw się zatem, że wróg będzie atakował najsłabsze związki. Aby tego uniknąć, chroń je, zasłaniając kordonem silniejszych oddziałów. Szczególnie dotyczy to inżynierów budujących fortecę lub zamek. Te budowle, w przeciwieństwie do wież strażniczych, nie mogą być stawiane byle gdzie, lecz w wyznaczonych do tego miejscach, co czyni je bardzo ważnymi obiektami strategicznymi.

Jeśli masz możliwość, atakuj wszystkie obce transporty skarbów. Znaczna ich część przypadnie wówczas Tobie. No i zawsze pamiętaj, że nie możesz pozwolić sobie na jakiekolwiek niepowodzenia. Dotyczy to nie tylko bitew, ale również spotkań w pustelniach, jaskiniach itp. Jeśli żołnierze odniosą kilka klęsk, ich morale poważnie spadnie i pozostawieni samym sobie, zdezerterują. Ważną rolę pełni tu dowódca, którego obecność znacznie poprawia samopoczucie żołnierzy.

BITWY

Gdy dochodzi już do starć, nie masz zbyt dużego wyboru, gdyż plansza, na której rozgrywa się całe zajście, nie pozwala na specjalnie wymyślne manewry. Warto jednak zauważyć kilka szczegółów. Podczas ataku wykorzystuj klasyczną formację linii, w której pierwszą warstwę stanowią jednostki uderzeniowe, a drugą strzelcy. Nie warto kombinować i tworzyć odwróconych klinów, gdyż wróg i tak nie da się wciągnąć w pułapkę, atakując najbardziej wysunięte oddziały. Natomiast gdy posiada on zróżnicowane pod względem szybkości wojsko (np. kawalerię i piechotę), nie powinieneś za bardzo wysuwać się do przodu. Czekaj, dokonując ewentualnie kosmetycznych zmian w ustawieniach. Pozorny ruch zapobiega także ściąganiu na siebie gniewu bożego, który nie minie Cię, jeśli będziesz przez kilka tur stał w miejscu. W powyższej sytuacji jest szansa, iż szybsze oddziały wyprzedzą wolniejsze i wcześniej zaatakują Twoich żołnierzy, dając im tym samym

możliwość otoczenia i wybicia zuchwalców. Kluczem do zwycięstwa jest bowiem atakowanie przy wsparciu sojuszniczych jednostek. Uzyskasz je, stawiając tyle oddziałów, ile się da, w bezpośrednim sąsiedztwie nieprzyjaciela. Do podobnych akcji nie polecam jednak ani chłopów, ani lekkiej piechoty. Są to zbyt słabe oddziały, by skutecznie przeciwstawić się przeciwnikowi. Jeśli nie masz nic lepszego pod ręką, radziłbym użyć pikinierów (zwłaszcza gdy walczysz z kawalerią) oraz górali - wbrew pozorom nie są wcale tacy źli. Jeśli nie jesteś w niebezpieczeństwie, nie narażaj swoich strzelców na bezpośrednie zagrożenie, po prostu nie warto. I zawsze staraj się zniszczyć jednostki najbliższe, a wśród nich najsilniejsze. Natomiast za żadne skarby nie wolno Ci oddać pola i wycofać się. Oprócz strat poniesionych w czasie walki, pojawią się nowe, wynikające z pościgu za Tobą.

Na koniec kilka słów na temat oblężenia. Jest to zwykła bitwa, tyle że od agresora oddziela Cię mur. Jest on do sforsowania, lecz zabiera to nieco czasu. Jeśli stanowisz stronę defensywną, poczekaj aż napastnik przyjdzie do Ciebie. I tak w ostateczności będzie musiał wyłamać bramę, tam więc powinieneś skupić swych ludzi. Możesz ustawić półkole (o ile można to tak nazwać), w środek którego wejdzie pierwszy oddział nieprzyjaciela. Gdy wytrzymasz uderzenie, zniszczysz go z pewnością. Potem pozostaje skupić się na wchodzących po kolei wrogach. Tu mała uwaga: łucznicy strzelają ponad murem! Ponadto, jeśli brama Twego grodu została wyłamana, a w tej samej turze następuje drugi atak, nadal jest ona uszkodzona.

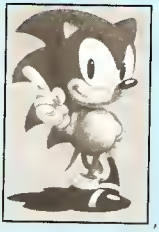
I to już chyba wszystko. Dodam tylko, że kampania od pojedynczych misji różni się jedynie rosnącym rozmiarem mapy i stopniem trudności. Reszta pozostaje taka sama. Życzę powodzenia w walkach o sukcesję.

Piotr Bilski
„Alien"

STODOŁA
AMIGA S.C.
KLUB KOMPUTEROWY

- NAPRAWIAMY KOMPUTERY AMIGA I COMMODORE ORAZ SONY PLAYSTATION (RÓWNIEŻ MODERNIZACJE)
- JESTEŚMY PRZEDSTAWICIELEM FIRM: ELSAT, ELBOX, EUREKA, ABC DATA
- SPRZEDAJEMY DOWOLNE ZESTAWY KOMPUTERÓW PC (MOŻLIWOŚĆ ZOSTAWIENIA W ROZLICZENIU AMIGI)
- SPRZEDAJEMY WSZELKIEGO RODZAJU HARDWARE DO PSX, AMIGI I PC
- INSTALUJEMY SIECI KOMPUTEROWE NOVELL, LANTASTIC, WINDOWS
- MOŻLIWOŚĆ ZAKUPU RATALNEGO

Warszawa
ul. Batorego 10
tel. (022) 25-93-70
tel. kom.0-602-319-759
e-mail robaczek@stodola.pw.edu.pl



Karta Klubowa No 000

KLUB SEGA
exclusive

TOMEL - TV GAMES
01-912 WARSZAWA ul. Wolumen 53
róg Kasprowicza PAWILON 17
TEL. 0 602 261 229
Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku) w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00

Katalog gier SEGA MEGA DRIVE wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty zwrotnej (formatu A-5) ze znaczkiem.

CZYSZCZĄCA PŁYTA KOMPAKTOWA

Proponujemy Państwu uniwersalną płytę kompaktową służącą do czyszczenia soczewki laserowej, która może być wykorzystana zarówno w trodycyjnym odtworzoczu, jak i w odtworzoczach samochodowych, CD-romach i telewizyjnych groch komputerawych.

Ceno zakupu wynosi 30 złotych plus koszt wysyłki.

Zamówienia prosimy kierować na adres:
KAROLEX
os. Jagiellońskie 31
61-233 Poznań tel/fax (+61) 877 2941

ZAMAWIAM
ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM

Imię

Nazwisko

kod pocztowy miejscowość

ulica, nr domu, nr mieszkania

ilość sztuk

podpis zamawiającego

SUPLEMENT ▲ SUPLEMENT ▲ SUPLEMENT ▲ SUPLEMENT

BROKEN SWORD 2

wymagania:
PC 486 DX2/66
16 MB RAM,
CD-ROM,
Win 95

Przygodowa

producent: Revolution
wydawca: Virgin Interactive
polski dystrybutor: IPS Computer Group

ROZWIĄZANIE ▲ ROZWIĄZANIE

Zaledwie rok minął od Twej ostatniej przygody, a Ty znowu wpakowałeś się w kolejne tarapaty. Co Ty sobie wyobrażasz, George? Myślisz, że za każdym razem ktoś będzie pomagał? No, dobrze, tym razem zrobię wyjątek. Przecież nie zostawię Cię na pastwę przestępców bez jakiejkolwiek pomocy. Rób, co Ci każę, a może przy odrobinie szczęścia uda Ci się jakoś z tego wyplątać.

Obejrzyj stojący za Tobą regał z książkami, a przekonasz się, że jedną z nóg zastępuje mu drewniany klocek. Kopnij go, a regał przygniecie Tarantulę. Aby uwolnić się z krępujących Cię więzów, rozerwij sznur o wystający ze ściany metalowy hak. Gdy już nic nie będzie ograniczać Twoich ruchów, rozpocznij rutynowe przeszukiwanie pomieszczenia. Przeszukaj czerwoną torebkę Nico. Staniesz się w ten sposób posiadaczem ciekawych i przydatnych rzeczy. Weź leżącą na podłodze zatrutą strzałkę i chlapnij sobie z butelki stojącej na sekretarzyku (cóż, po takich przeżyciach). Podnieś wypluty robaka. Teraz, lekko rozgrzany trunkiem i buchającym nieopodal ogniem, przeszukaj szufladę w sekretarzyku. Nadszedł czas, aby uporać się ze ścianą ognia uniemożliwiającą Ci wydostanie się z pokoju. Podejdź do bufetu (to ta szafka przy ognisku) i otwórz go za pomocą strzałki. Gdy drzwiczki ustąpią, za pomocą seksownych majteczek Nico, weź ze środka rozgrzany nabój do syfonu, połącz go z syfonem stojącym na bufecie i użyj jako gaśnicy.

Wyjdź z pokoju, a znajdziesz się w holu. Na stoliku koło telefonu leży wycinek z gazety opisujący przyszłe zaćmienie słońca. W schowku kliknij na nim PPM, a przekonasz się, że w środku znajdował się wykaz bankowy Oubiera oraz numery telefonów. Przeczytaj teraz liścik od Lobineau (to ten co Ci wchodzi w paradę) do Nico i mimo awersji zadzwoń do niego i umów się na spotkanie. Aby się wydostać z domu profesora, kliknij PPM na dzbanuszku znalezionym w szufladzie sekretarzyka. Staniesz się w ten sposób posiadaczem klucza przez przypadek otwierającego główne drzwi. Na co czekasz? Wychodź!

Po dotarciu na miejsce umówionego spotkania usiądź przy kawiamianym stoliku, porozmawiaj z bytym policjantem siedzącym obok (pamiętaj, aby zawsze podczas konwersacji wyczerpać wszystkie logiczne tematy). Jak to bywa w kawiarniach, nie można tak siedzieć o suchym pysku, zamów więc u kelnera kawę. Gdy Ci ją poda, porozmawiaj z nim. Potem zjawi się Lobineau i wiele spraw się wyjaśni. Ów zarozumiały cztek, wypytany o wszystko, co Cię interesuje, opuści następnie Twe szacowne towarzystwo. Porozmawiaj ponownie z ex-żandarmem. Kiedy ten popadnie w melancholię, zwiń mu butelkę z absyntem (trunkiem zakazanym we Francji).

Udaj się do galerii. W środku podejdź do właściciela (ten z siwą kitą) i pogadaj z nim. Po nie dość owocnej rozmowie skieruj swą uwagę na grubego jegomościa, będącego zresztą krytykiem sztuki. Wlej mu absyntu do kieliszka, a gdy poprosi o jeszcze, bez wahania polej mu znowu. Kiedy następnie zachowa się jak słoń w składzie z porcelaną, przez co odwróci uwagę właściciela galerii, podejdź do skrzyń na zapleczu i przeszukaj je. Z jednej z nich odkiej fragment etykietki towarzystwa przewozowego. Czas na wycieczkę do Marsylii.

Po dotarciu do tego portowego miasta i zarazem miejsca składów Transglobal, podejdź do stróżówki, zejdź po schodach na dół i wyciągnij z wody złamany bosak. Przy jego pomocy opuść platformę. Gdy teraz podejdziesz do okienka, ujrzysz jak stróż wyrzuca pustą butelkę przez klapę w podłodze, zostawiając owo wyjście nieopatrznie otwarte. Zejdź ponownie na dół i za pomocą bosaka wyłów z wody butelkę. Tak wyposażony wróć na górę i dokonaj małej dywersji. Polej wodą stożek komina, a gdy już się wystarczająco schłodzi, ściągnij go. Resztę wody wlej do środka. Manewr ten spowoduje, że stróżówka wypełni się dymem, zmuszając tym samym strażnika do jej opuszczenia. Teraz dostań się do środka przez klapę w podłodze. Po krótkich oględzinach zabierz stamtąd psie ciasteczka, kawałek węgla (podobno na szczęście). Opuść pomieszczenie tą samą drogą, którą dostałeś się do środka. Podnieś platformę i rzuć na nią ciastko dla psa. Gdy skórzana morda wejdzie na nią w celu skonsumowania przynęty, szybko opuść platformę, a pozbędziesz się kolejnego kłopotu.

Masz już drogę wolną, więc wejdź na górę (po schodach, oczywiście) i przeskocz przez płot. Gdy już uporasz się z plotem, udaj się w lewo (ekranu), odszukaj drabinę, wejdź na górę i podejdź do okna przy wentylatorze, a otworzysz je. Jako że z uspokojeniem jesteś figlarzem, użyj bosaka i zablokuj nim wirnik. Umożliwi Ci to podsłuchanie rozmowy poryw aczy (o ile można nazwać rozmową monolog jednego i zdawkowe odpowiedzi drugiego w przybliżeniu brzmiące „ugh"). Następnie zejdź na ziemię i wal w drzwi tak długo, aż rozjuszysz wielkiego indiańca. Gdy ów będzie wychodził, aby Ci pokazać, gdzie Twoje miejsce, szybko wejdź na dach i spuść mu na łeb beczkę, oczywiście po uprzednim wyciągnięciu go przed budynek (też za pomocą beczki). Wejdź do środka (przez drzwi!).

Po wtargnięciu do środka przejrzyj tablicę informacyjną, a dowiesz się skąd przychodzą przesyłki. Następnie przeszukaj szufladę biurka, w wyniku czego staniesz się posiadaczem małego kluczyka z brązu. Idź w prawo, aż natkniesz się na Titipoco, karzełka z dmuchawą. Za pomocą znalezionego wcześniej klucza rozkuj jego kajdany. Po spełnieniu dobrego uczynku wejdź do windy po uprzednim ściągnięciu jej na dół. Gdy wyjdziesz z windy, musisz się postarać, aby nikt przez przypadek Ci jej nie ściągnął i w ten prosty sposób dostał się na górę (oczywiście, wcale nie na miłą pogawędkę). W tym celu przesuń skrzynię tak, aby przesłoniła fotokomórkę i zablokowała drzwi windy. Tuż obok przycisku windy znajduje się jeszcze jeden. Użyj go, a włączysz światło, w którego blasku zobaczysz dziwne rysy przy drewnianej ścianie. Podejdź do tego miejsca i otwórz ukryte drzwi. Wejdź do tajnego pomieszczenia, a spodka Cię miła niespodzianka. Gdy już szczęka wróci Ci na swoje miejsce, uwolnij Nico od sznura i plastra na ustach, a gdy skończy się jej słowotok, podnieś z podłogi posążek złego bożka oraz plaster i idź za kobietą (bo jeszcze znowu wpadnie w jakieś tarapaty). Teraz za pomocą plastra zaklej fotokomórkę i odsuń skrzynię na swoje miejsce. Wykonaj jeszcze małą roszadę z pozostałymi skrzyniami przestawiając małą i odsuwając większą. Użyj dźwigni podnośnika, aby unieść stojący na nim posąg. Za pomocą liny połącz posąg z hakiem suwnicy i opuść podnośnik. Z racji, iż jesteś zbyt słaby, aby go przesunąć (straszne), poproś Nico, aby pomogła Ci pchnąć ów taran. Jeśli masz ochotę, to w międzyczasie możesz porozmawiać z nią na frapujące Cię tematy. Gdy wespół dokonacie dzieła zniszczenia, wyjdź przez strzaskane drzwi i znajdź drogę ucieczki. Spróbuj z kablem i kajdanami.

Jeśli ucieczka się uda, powróćcie do Paryża i odbierzecie od Andre kamień Kojota. Aby rozwikłać zagadkę tajemniczego kamienia i porwania Nico, wyruszycie do Quaramonte. Gdy w końcu po nużącej podróży dotrzecie na miejsce, udaj się do posterunku policji. Po drodze pogadaj z grubą babą stojącą przed wejściem do policyjnej leplanki. Wejdź do środka, a ujrzysz intrygujące rzeczy. Pogadaj z szefem policji i generałem w jednej osobie. Następnie wyjdź na zewnątrz i idź w prawo. Tam doprowadź do rozmowy z prof. Oubier i Duanem (grubasem w ciężarówce - drugą połową baby sprzed komisariatu).

Po niezbyt owocnych rozmowach przejdź się do budynku Quaramonte Mi-

ne Co. Wewnątrz zagadaj szefową. Podejdź do szaty pancernej. Mimo chłodnej odprawy, dowiesz się, co znajduje się w środku. W tej chwili nic tu po Tobie, wyjdź więc na zewnątrz i na placu targowym pogadaj z grajkami. Dowiesz się ciekawych rzeczy o tym, że jeden z nich został wtrącony do więzienia oraz o wypadku w jednej z tamtejszych kopalni. Ponownie porozmawiaj z Pearl, cały czas stojącą przed posterunkiem. Zamień też parę słów z jej drugą połową, a dowiesz się, że do uwolnienia Miguela (grajka) potrzebny mu jest detonator (na początek).

Wejdź znów do budynku policji i przeprowadź owocną rozmowę z generałem, a następnie z Renaldo (to ten drugi) o wycieczce Pearl do piramid. Spróbuj też obejrzeć mapę, którą oglądał profesor. Teraz wróć do szefowej firmy wydobywczej i powiedz jej o mapie (detonatora ponownie nie dostaniesz). Aby Twój plan się udał (dopiero co zaświtał Ci on w głowie), poproś Nico, aby wyciągnęła generała z komisariatu. Gdy się zgodzi, nagraj ją mu. Jednak to dopiero połowa sukcesu. Musisz się pozbyć jeszcze Renalda. W tym celu spytaj go o wycieczkę i idź po Pearl. Gdy oboje się ulotnią, przeszukaj komisariat, a przede wszystkim obejrzyj mapę.

Wal prosto do Mine Co. i poinformuj szefową, co odkryłeś. Tym razem pozwoli Ci zabrać detonator. Nie zwlekając, daj go grubasowi z ciężarówki i udaj się do cel porozmawiać z Miguelem. Zostaniesz jednak zaskoczony przez podejrzliwego strażnika, który uczyni Ci tę przyjemność, iż udostępni Tobie, pod groźbą pistoletu, celę obok grajka. W ten sposób staniecie się sąsiadami.

Teraz niespodzianka - wcielasz się bowiem w postać Nico (cóż, może to rozdwojenie jaźni lub przeniesienie duszy, przecież to historia o czarach Majów). Spróbuj nie wpaść w kłopoty, będąc w domu u generała. Gdy wreszcie powrócisz do ciała George'a i sabotaż Duana się nie powiedzie, poproś Miguela, aby podał Ci linę. Przywiąż ją do krat okiennych, chwyć pętlę i daj ją stojącemu za oknem grubasowi, który zrobi tym razem wszystko jak należy, ale bardzo głośno. Zresztą nie czas zastanawiać się nad szkodliwością decybeli, bowiem podczas ucieczki kutrem zostaniecie ostrzelani i rozdzieleni.

Gdy się ockniesz po nocnej kąpieli, dojdziesz do dziwnej chatki na drzewie. Po drodze z zepsutego koła weź zwisające pnącze. Następnie podejdź do pompy i spraw mieszkańcowi tegoż cudu architektury kawał. Połóż wykaz bankowy na liściach i potrzyj posążkiem o koło wodne, a liście zapalą się. Pompa wciągnie do środka dym, który spowoduje, iż tajemniczy mieszkaniec raczy się w końcu pokazać. Okaże się, że trafił Ci się trudny przypadek - rozwiązły misjonarz. Mimo tego porozmawiaj z nim, a dowiesz się, że w domu leży ukąszona przez węża Nico oraz to, iż uratować ją może tylko wywar z korzenia przyrządzony według przepisu tutejszego plemienia (ściślej mówiąc, jego szamana). Gdy misjonarz wręczy Ci swoją koloratkę, weź pnącze i połącz nim dwa bębny prasy, połóż na niej koloratkę, następnie weź wbity niepodal krzyż i włóż go w otwory jednego z bębnów. Wyprasowaną koloratkę oddaj księdzu Hubertowi, który zaprowadzi Cię do wioski Indian.

Pogadaj ze strażnikami i daj im psie ciasteczka jako prezent dla szamana. Niestety, ten nienażarty skurczybyk będzie chciał jeszcze, włóż więc do opróżnionego pudełka kamień Majów i daj to strażnikowi. Teraz możesz bez przeszkód iść do siedzącego przy ognisku szamana. Będziesz zmuszony wysłuchać jego historii, ale dzięki temu dowiesz się, o co w tym wszystkim chodzi. A tak przy okazji, daj mu szminkę.

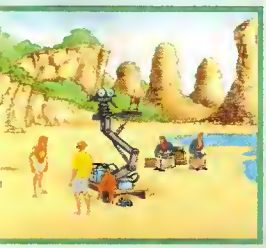
Gdy wrócisz do domu klechy, połóż pod prasą stożek z komina strożówki i zmiel korzeń. Tak otrzymaną ciecz zanieś do środka i podaj ją Nico.

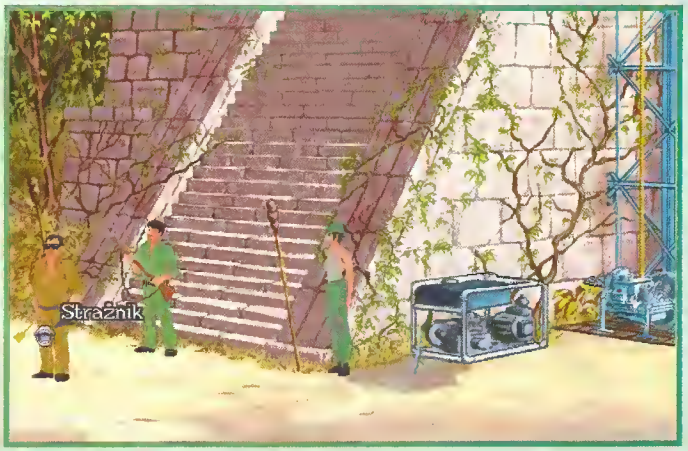
Kiedy Francuzeczka już wyzdrowieje, rozdzielicie się w poszukiwaniu kolejnych dwóch kamieni. Ty wyruszysz na Karaiby, a Nico do Londynu. Po dotarciu w egzotyczne plenery wysp piratów porozmawiaj z pracującym geodetą, spróbuj obejrzeć jego plany, a potem spojrzyj przez teodolit i ponownie porozmawiaj z Bronsonem (nie, to nie ten aktor). Gdy już nic u niego nie wskórasz, udaj się w kierunku pomostu i zamień kilka słów z chłopcem łowiącym ryby. Teraz wejdź do góry i rozmowę z wnuczkami pirata Ketcha nakieruj na ich wnuczkę i chłopca z plaży. Kiedy staruszki ruszą na plażę w poszukiwaniu Emily ustaw przy ścianie drabinę. Zejdź na pomost i poproś małego rybaka o złapanie ryby dla kota. Aby go do tego przekonać, daj mu robaka. W czasie połowu idź pogadać z geodetą - oszustem. Gdy ponownie wejdziesz na pomost, zapytaj chłopca o obiecaną rybę. W tym czasie wyłowi on stary rower (taki syf na Karaibach), z którego musisz wyjąć i zabrać dętkę. Teraz weź wyłowioną rybę i wróć pod muzeum.

Wejdź na drabinę w celu przymocowania do masztu dętki. Potem zejdź na ziemię i przywiąż do dętki rybę. Kiedy kot zainteresuje się Twoim dziełem, zabierz jego piłkę. No tak, ale cóż jest warta piłka bez dętki? Zdejmij ją z masztu. Następnie podejdź do drzewa i... przywiąż ją do jego gałęzi. Otrzymasz duuużą procę. Użyj piłki i strąć z masztu znacznik geodety. Gdy Bronson wejdzie na maszt, odstaw drabinę, podnieś z ziemi lustro, które upuścił. W czasie kiedy oszust będzie tak sobie sam wisiał, zabierz jego plany i pokaż je siostrzyczkom Ketch.

Oł Nie dość, że znów w ciele Nico, to jeszcze w deszczowym Londynie. W muzeum porozmawiaj ze strażnikiem o El Draco. Podejdź do gabloty przy zasłonie i obejrzyj kamień Jaguara. Następnie wróć do strażnika. Oczywiście, nie zapomnij zapytać go o ów kamień. Kiedy profesor Oubier (który nagle się pojawił) odejdzie, stwierdzicie, że kamień Majów zniknął. Dziwny zbieg okoliczności? Jeśli lepiej się przyjrzysz, zauważysz, że profesor w roztargnieniu zostawił w zamku gabloty klucz. Weź go, podejdź do gabloty przy telefonie i sprawdź czy pasuje. Jeśli tak, to otwórz ją i zabierz ze środka obsydianowy sztylet. Oczywiście, nie zapomnij zabrać także klucza. Ponownie podejdź do strażnika, zapytaj go o statek Oubiera i pokaż klucz. Gdy pójdzie zadzwonić na policję, odsuń zasłonę i za pomocą sztyletu otwórz ukryte wcześniej drzwi.

Uff! Znowu jako mężczyzna. Będąc w muzeum, podejdź do mapy i przełóż ją na biurko. To samo zrób z lampą, z tą tylko różnicą, że musisz wstawić ją do kałamarza. Schowaj do swych przepastnych kieszeni pióro i spróbuj otworzyć skrzynię stojącą





pod oknem. Porozmawiaj z ukrywającą się tam Emily. Kiedy będziesz miał jej już dość, przeczytaj dziennik okrętowy znajdujący się w gablocie pod modelem statku. Następnie obejrzyj portret Ketcha i zapytaj dziewczynkę, czy możesz dostać jej krzyżyk ludzącо przypominający ten z obrazu. Gdy odmówi, przejdź się do małego rybaka i zapytaj, na co taka mała jędza mogłaby wymienić ów krzyż. Dowiesz się, że musisz zdobyć muszlę, a takową posiada przedsiębiorczy chłopiec, co oznacza, że nie ma nic za darmo. Wróć na górę i podłuż kotu pióro. Teraz zbierz to, co z niego zostało i zanieś na plażę. W zamian otrzymasz upragnioną muszlę. Wymień ją na krzyżyk i umieść go w miejscu pióra. Ujrzysz miejsce, które wskazuje na mapie cień rzucany przez krzyż - Wyspę Zombie. Zejdź na pomost i poproś Rio, aby pomógł dostać Ci się na wyspę. Po dopłynięciu na miejsce podejdź do występu klifu, a następnie do łodzi. Pożycz od chłopaka sieć. Zarzuć ją na występ i rozpocznij wspinaczkę na górę.

I znów jako baba. Schodząc w dół, Nico doszła do tuneli metro. Kliknij PPM na torebce, a wyciągniesz z niej spinkę do włosów. Użyj spinki na otworze na monety maszyny do napojów i z otworu przeznaczonego do zwrotów wyciągnij bilon. Bogatszy o jedną blachę wejdź na wagę i wrzuć monetę. Staniesz się szczęśliwym posiadaczem sztywnej kartki. Podejdź teraz do szafki pod mapą i za pomocą sztyletu poluzuj drzwiczki, a następnie do powstałej szpary wsuń kartkę z wagi i podważ zamek. Po otwarciu schowka wciśnij znajdujący się tam przycisk, a będziesz mógł wejść do kolejki.

Przenosimy się ponownie na Karaiby (jak dobrze być facetem!). Idź ścieżką do góry (chodzi o ekran) i wyrwij z bagna trzcinę. Teraz będziesz musiał poradzić sobie sam, gdyż opisywanie tego wszystkiego, co powinieneś zrobić, byłoby tak zagmatwane, że nie rozgryzłby tego nawet spec od szyfrów. Dam Ci jednak przydatne wskazówki. Wsadź trzcinę do dziury pod drzewem, połącz z nią zatrutą strzałkę, załatw dzika za pomocą dmuchawy, znajdź skałę o niedwuznacznym kształcie (np. palca), połącz lustro geodety z siecią, zrzuć pnącza ze skały i połącz je z lustrem i siecią, ów przyrząd zarzuć na iglicę i wróć do leśnego labiryntu (od iglicy w górę), aż dojdziesz do wzgórza górującego na całą wyspą. Na jego szczycie poszukaj otworów w skale i wstaw w nie teodolit. Za jego pomocą znajdź lustro i zapamiętaj, co wskazuje, jest to bowiem miejsce, którego szukasz. Aby tam dotrzeć, musisz zejść zboczem po drugiej stronie wzgórza.

Cóż! Kobietą być to wcale nie wada. Szczególnie gdy najpierw chcą obłapywać, a dopiero potem strzelają (tak jest w grze!). Przekradnij się do bliższej skrzyni. Gdy krążący wkoło drab zatrzyma się na dłuższą pogawędkę ze znajomym Indianinem, otwórz drzwi po lewej i wejdź na dach kabiny. Kiedy tępy osiłek wejdzie do środka pomieszczenia, zamknij za nim drzwi i zablokuj je miotłą. Pamiętaj aby szybko i precyzyjnie wykonywać wszystkie czynności, bo zginiesz. Teraz możesz spokojnie podejść do pierwszego świetlika i podpatrzeć co dzieje się wewnątrz. Po wejściu do środka zabierz kamień. Nie byłeś, niestety, zbyt szybki i zaskoczył Cię Karzac. To nic, dźgnij go sztyletem i wiej.

Jako facet wpakowałeś się na plan filmowy, ale jakoś się z tym uporamy. Podejdź do stołu, poczęstuj się naleśnikiem, czerstwą bułeczką i zwiń puszkę syropu klonowego. Potem porozmawiaj z reżyserem i Halku. Kiedy nastąpi zmiana aktorów, podejdź do kaskadera Berta i poczęstuj go naleśnikiem oblanym syropem klonowym, a obleje sobie nim podbródek i koszulę. Teraz udaj się w kierunku krzaka i sprawdź, co tam tak brzęczy. Wrzuć w gęstwinę dwie bułeczki, a szerszenie załatwią resztę za Ciebie. Po przeniesieniu planu na plażę porozmawiaj z reżyserem, a potem podejdź do kamery ręcznej i zapytaj o nią operatora. Teraz wystarczy tylko przekonać reżysera, że idealnie nadajesz się do tej sceny i w dodatku w jaskini, która Ciebie interesuje. W wyniku owych czynności staniesz się posiadaczem kamienia Orla.

Nic nie trwa wiecznie i znów znalazłeś się w celi Nico. Jesteś w spalonej wiosce znanego Ci już plemienia. Cofnij się do bramy i weź stamtąd używane gacie. W środkowej chacie, wśród popiołów, leży kamień Kojota, jest jednak zbyt rozgrzany, aby go podnieść. Obejrzyj stojącą obok beczkę i poproś Titipoco o pomoc w jej przewróceniu. Po schłodzeniu wodą możesz już wziąć kamień do ręki. Następnie idź tam, gdzie wskazuje karzeł. Dotrzesz pod piramidę. Na miejscu, aby dostać się do celu, musisz dokonać małej dywersji. W tym celu przetnij przewód paliwowy generatora, weź z niego (generatora) cylinder i napełnij go paliwem. Zawartość cylindra wlej do zbiornika silnika windy. Następnie podejdź do stojącej przy schodach pochodni i weź ją po uprzednim zbajerowaniu strażników. Poproś Titipoco, aby ją zapalił. Płonącą pochodnię ciśnij w rozlaną benzynę. Weź teraz linę i daj go małemu Indianinowi, a wejdzie na górę i przymocuje ją do drugiego koła napędowego windy. Wystarczy już tylko połączyć sznur na dolnym kole i środek transportu jest gotowy.

Przełącz dźwignię i naduś przycisk, a winda pojedzie do góry. Tymczasem sprowadź ją na dół. Aby dostać się na szczyt piramidy, musisz poprosić tubylca, aby powtórzył Twoje czynności, gdy wejdziesz do windy. Po dotarciu na górę ujrzysz, że George'a przywiązano do ołtarza ofiarnego. W pojedynkę nie dasz jednak rady go uwolnić. Weź pas z amunicją i wrzuć go na dole do ognia. Wybuchy spowodują, że strażnicy zwieją w popłochu, a na górze pozostanie tylko jeden. Po powtórnym wjechaniu na szczyt podejdź do generała, a następnie uwolnij za pomocą noża swego przyjaciela (?), chłopaka (?), siebie samego (?) - już się w tym gubię. Niestety, jedyna droga ucieczki prowadzi do wnętrza piramidy.

W środku podejdź do płaskorzeźby i porusz obydwie dźwignie (jesteś jeszcze Nico). Gdy nie da to żadnych rezultatów, podejdź do George'a i poproś o pomoc, aby przesunąć je równocześnie. Teraz lot w dół i ponowna rozłąka. Nadal jako kobieta, idź w prawo i obejrzyj cztery płyty pod rozwartą paszczą jakiegoś miejscowego demona. Przyjrzyj się również, a może przede wszystkim, ich wzorom. Teraz spójrz na dziesięć płyt obok i dopasuj po dwie płyty tak, aby utworzyły wzory, jak na czterech głównych. To jeszcze nie koniec. Następnie podejdź do dwóch potężnych kół z wzorami z płyt na krawędzi. W miejscu styku kół ustawiaj odpowiednie symbole i wciskaj odpowiednie płyty (po dwie odpowiadające jednej z czterech głównych), a następnie główną. Gdy wciśniesz już kamienne płyty trzymane przez demona, otworzy się tajne przejście. Idź tam.

No, nareszcie jako właściwa osoba - George. Chwyć pochodnię i daj Titipoco do podpalenia. W jej świetle ujrzysz dźwignię imitującą pochodnię - przełącz ją i patrz, co się stanie. Po otrząśnięciu się z upadku podnieś ponownie wciąż palącą się pochodnię i podpal tą przymocowaną na ścianie. Teraz powiem Ci tylko tyle, że aby otworzyć tajne przejście, musisz zamknąć dwoje drzwi z trzech w odpowiedniej kombinacji (przełącz tylko cztery dźwignie). Gdy już się z tym uporasz i przejście się uaktywni, weź ze ściany pochodnię i idź w dół. Po drodze przełącz kolejną dźwignię i rusz dalej w głąb nieznanego. Teraz już tylko patrz i podziwiaj, bo spełniłeś swój obowiązek bohatera, a zły bóg Tezcatlipoca został pokonany.

Uff, udało się. Nie, nie dziękuj, pomogłem Ci, bo nie lubię patrzeć, jak ktoś wpada w takie tarapaty i potem nie potrafi z nich wyjść. Ale żeby mi to było ostatni raz!

RAPOL

HEAVY GEAR

wymagania:
Pentium 90
16 MB RAM,
CD-ROM,
Win 95,

Symulacyjna

Target Games/Dream Pod 9

Activision

polski dystrybutor:
Optimus S.A.

PORADY OGÓLNE

1. Ponieważ punkty wyjściowe misji wyglądają zawsze identycznie (wszystkie zdarzenia następują według ustalonej, zawsze tej samej kolejności), możesz pierwsze podejście potraktować jako próbę generalną. Zorientuj się wtedy w nowym otoczeniu, biorąc pod uwagę przede wszystkim rozstawienie przeciwników, naturalne i sztuczne osłony terenowe, położenie celów misji i ewentualne szlaki ucieczki.

2. Skup się na wykonywaniu wyznaczonych zadań, pozostawiając bohaterskie szarże na okres, kiedy opanujesz grę do perfekcji. Czasem nawet wręcz trzeba odpuścić sobie zestrzelenie kilku dodatkowych gearów przeciwnika stojących na Twojej drodze i gnać od razu do celu misji.

3. Wykorzystuj wszystkie możliwości swego geara - zwłaszcza funkcję transfokatora (przybliżanie i oddalanie widoku), dodatkowe rodzaje wyświetlania obrazu (podczerwień i rezonans magnetyczny - przy czym RM jest lepszy), a także przykucanie i chodzenie na boki (to ostatnie szczególnie!). Wykorzystuj także osłony terenowe - głazy, pagórki, budynki. Bez opanowania sztuki walki z zastosowaniem tych opcji wszystkie Twoje wysiłki pójdą na marne. I odpuść sobie misje treningowe - ta dziecinada na nic Ci się nie przyda (chyba że jesteś zupełnie „zielony").

4. Zanim wdasz się w jakąkolwiek potyczkę, spróbuj podejść wroga jak najbliżej. Często do ostatniej chwili przeciwnik nie widzi Cię i stoi nieruchomo, wystawiając się na strzał. Skalkuluj wtedy, którego geara zaatakować najpierw (wybierz najsilniejszego i wystrzel w jego stronę dwie, trzy serie rakiet). Potem podejmij walkę kołową (chodzenie na boki z jednoczesnym skrętem). Możesz także wycofać się na bezpieczną odległość, zwłaszcza jeśli geary przeciwnika strzegą jakiegoś obiektu (nie wdadzą się w pościg, pozostawiając go bez ochrony), a następnie zaatakować według podanego scenariusza jeszcze raz. Jeśli możesz, w trakcie walki korzystaj ze swoich skrzydłowych, bo w końcu są po to, aby ułatwić Ci zadanie.

5. Jeśli zabrakło Ci amunicji, możesz jeszcze pozbierać ją po unicestwionych wcześniej wrogach, dlatego w trakcie walki zawsze staraj się zapamiętać miejsce ich zniszczenia. Jeśli natomiast pokonanych nie ma, a Ty wystrzelałeś się do ostatniego naboju, to... klops. Możesz spokojnie zaczyna ć misję od początku.

PORADY SZCZEGÓŁOWE

1. Pamiętasz, jak z klawiatury sterowało się mechwarriorami? Jeśli tak, to zapomnij o tym. Musisz nauczyć się nowego systemu sterowania. I to ze szczególnym uwzględnieniem myszki, bez której ani rusz. Nie korzystaj z tego, co zaproponowali twórcy gry, bo żadna z trzech możliwości nie spełnia odpowiednich wymogów. Stwórz własny układ lub skorzystaj z proponowanego przeze mnie (podaję go obok wraz z przydzieleniem komend i opisem klawiszy).

2. Praktycznie najbardziej użyteczne są wszelkiego rodzaju działka. Nie zajmują nazbyt wiele miejsca (mały tonaż), a posiadają wysoki współczynnik skuteczności i pozwalają zabrać sporą ilość amunicji. Na drugim miejscu znajdują się rakiety, które choć są mało celne, w przypadku trafienia przynoszą jednak zamierzone efekty. Najmniej opłacalne są pociski samonaprowadzające oraz bazooka i granatniki. Pomimo iż pierwszy rodzaj broni znacząco ułatwia walkę z ruchomym celem, zaś drugi i trzeci - z celem nieruchomym lub powolnym, wszystkie je cechuje duża waga i mała ilość amunicji brana automatycznie na pokład. Polecam jedynie do likwidowania celów specjalnych. Zapoznaj się także z tabelą „Skuteczność broni".

3. Z początku korzystaj z puli gearów z gotowym zestawem uzbrojenia, później jednak konfiguruj wyposażenie samodzielnie. Bierz pod uwagę przede wszystkim szybkość geara i jego ciężar ładunkowy, a także w drugiej kolejności grubość pancerza i wysokość maszyny. Najlepiej przygotuj sobie zawczasu kilka zestawów i wykorzystuj je potem w odpowiednich misjach (patrz: „Przykładowe wyposażenie geara").

Hazard

KLAWISZOLOGIA

MYSZ

VIEW
look up/down - up/down movement
MOVEMENT
torso pan left/right - left/right movement
torso tilt up/down - up/down movement
WEAPONS
fire current weapon - left button
advance weapon - right button

KLAWIATURA

VIEW
zoom in - [numpad 1]
zoom out - [numpad 3]
zoom reset - [numpad 0]
e.e. pan left - [control] + [left arrow]
e.e. pan right - [control] + [right arrow]
e.e. move up - [control] + [up arrow]
e.e. move down - [control] + [down arrow]
e.e. move forward - [left arrow]
e.e. move backward - [right arrow]
MOVEMENT
walk forward - [numpad 8]
walk backward - [numpad 5]
run forward - [up arrow]
turn left - [numpad 4]
turn right - [numpad 6]
legs to torso - [numpad .]
side-step left - [numpad 7]
side-step right - [numpad 9]
crouch - [numpad 2]
stand after falling - [numpad enter]
wheel on/off - [end]
fire jets - [home]
reverse on/off - [backspace]
throttle up - [=]
throttle - [-]
TARGETING
target object under reticle - [numpad -]
nearest enemy - [num lock]
next enemy - [numpad /]
previous enemy - [shift] + [numpad /]
next target - [numapd *]
previous target - [shift] + [numpad *]
next friendly - [insert]
previous friendly - [delete]
next waypoint - [page up]
previous waypoint - [page down]
WEAPONS
pick-up/drop weapon - [numpad+]
add weapon to group 1 - [shift] + [1]
add weapon to group 2 - [shift] + [2]
add weapon to group 3 - [shift] + [3]
fire all weapons in group on/off - [control]

DODATEK 1. Klawiaturę doradzam tak używać, aby palce lewej dłoni spoczywały w stanie wyjściowym w układzie: mały palec - up arrow, serdeczny - numpad 4, środkowy - numpad 8, wskazujący - numpad 6, kciuk - numpad enter.
DODATEK 2. W powyższej klawiszologii nie podaję opisu klawiszy uruchamiających dodatkowe opcje, gdyż są one standardowe i niezmienialne. Ponieważ niektóre z nich nie są podane nawet w instrukcji, wyjaśniam, że chodzi mi o radio, widok z satelity komunikację ze skrzydłowymi, włączenie i wyłączenie HUD-a oraz spis celów misji (klawisze funkcyjne), a także o autopilota (A), widok w podczerwieni (I), widok z wykorzystaniem rezonansu magnetycznego (L), widok z zewnątrz prowadzonego geara (C).
DODATEK 3. Walkę kołową w proponowanej konfiguracji uzyskuje się poprzez stałe wciśnięcie [numpad 7] i uzupełniające naciskanie [numpad 6], co daje skręt zgodny z ruchem wskazówek zegara, bądź klawisza [numpad 9] z uzupełniającym [numpad 4], co daje skręt przeciwny. Oczywiście, zasada jest taka, aby cel trzymać cały czas w celowniku, korygując to ostatecznie ruchem myszki (czyli torsu geara).

PRZYKŁADOWE WYPOSAŻENIE GEARA

Torso - Jaguar (po użyciu opcji „details" dodaj shielded electronics)
Engine - heavy
Head - Hunter XMG (po użyciu opcji „details" dodaj autopilota i emergency medical - infrared możesz sobie podarować, bo i tak wygodniej jest korzystać z już zainstalowanego low-light czyli rezonansu magnetycznego)
Arms - Hunter XMG
Legs - Hunter XMG
Rifles - heavy autocannon
Rockets - medium rocket pack 18
Missles - engine mounted anti-gear missle

Uwaga, możesz też wybrać wersję, w której pominiesz medium rocket pack 18 i engine mounted anti-gear missle, a zamiast tego uzupełnisz zestaw w head-details o stealth pod, w torso-details o jump jets, zaś w rockets o medium rocket pack 36.

SKUTECZNOŚĆ BRONI - CZYLI JAK

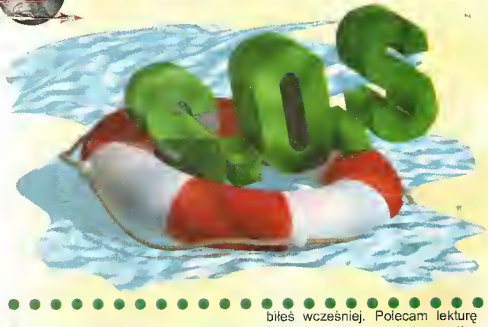
GRUBOŚĆ PANCERZA JEDNOSTEK ARMII POŁUDNIA

GŁĘBOKOŚĆ PENETRACJI PANCERZA	PIECHOTA 9 mm	gear JÄGER 45 mm	gear BLACK MAMBA 55 mm	gear GOLO MAMBA 58 mm	gear IGUANA 40 mm	gear KING COBRA 92 mm	gear SPITTING COBRA 90 mm	gear GILA 50 mm	gear NAGA 105 mm	czołg VISIGOTH 325 mm	czołg HUN 97 mm	czołg ARTEMIS 120 mm	helikopter TITAN 45 mm	myśliwiec QUETZAL 58 mm	samolot transp. WALFISH 10 mm	PIECHOTA 9 mm
LIGHT MACHINEGUN 15mm	✚	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	✚	✚
HEAVY MACHINEGUN 18 mm	✚	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	✚	✚
LIGHT AUTOCANNON 65 mm	✚	✚	✚	✚	✚	▬	▬	✚	▬	▬	▬	▬	✚	✚	✚	✚
MEDIUM AUTOCANNON 105 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	▬	▬	✚	▬	✚	✚	✚	✚
HEAVY AUTOCANNON 150 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	▬	✚	✚	✚	✚	✚	✚
SNUB CANNON 1000 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚
FRAGMENTATION CANNON 50 mm	✚	✚	▬	▬	✚	▬	▬	✚	▬	▬	▬	▬	✚	▬	✚	✚
ANTI-PERSONNEL MORTAR 15mm	✚	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	✚	✚
LIGHT GUIDED MORTAR 225 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	▬	✚	✚	✚	✚	✚	✚
HEAVY GUIDED MORTAR 400 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚
ANTI-PERSONNEL GRENADE LAUNCHER 9 mm	✚	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	▬	✚	✚
LIGHT GRENADE LAUNCHER 225 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	▬	✚	✚	✚	✚	✚	✚
HEAVY GRENADE LAUNCHER 400 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚
LIGHT ROCKET PACKS 140 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	▬	✚	✚	✚	✚	✚	✚
MEDIUM ROCKET PACKS 325 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚
HEAVY ROCKET PACKS 400 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚
INCENDIARY ROCKET PACKS 170 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	▬	✚	✚	✚	✚	✚	✚
ANTI-TANK MISSLE 625-900 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚
NAND GRENADE 225 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	▬	✚	✚	✚	✚	✚	✚
LIGHT BAZOOKA 250 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚
MEDIUM BAZOOKA 450 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚
HEAVY BAZOOKA 525 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚
RAPID-FIRE BAZOOKA 200 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	▬	✚	✚	✚	✚	✚	✚
SNIPER LASER CANNON 145 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	▬	✚	✚	✚	✚	✚	✚
LIGHT LASER CANNON 196 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	▬	✚	✚	✚	✚	✚	✚
HEAVY LASER CANNON 400 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚
LIGHT RAILGUN 200 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	▬	✚	✚	✚	✚	✚	✚
HEAVY RAILGUN 1225 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚
LIGHT PARTICLE ACCELERATOR 100 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	▬	▬	✚	▬	✚	✚	✚	✚
HEAVY PARTICLE ACCELERATOR 225 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	▬	✚	✚	✚	✚	✚	✚
HEAVY GRANADE 525 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚
GATLING LASER CANNON 260 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	▬	✚	✚	✚	✚	✚	✚
ANTI-GEAR MISSLE 225 mm	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	✚	▬	✚	✚	✚	✚	✚	✚

OSTATECZNIE POZBYĆ SIĘ WROGA

GRUBOŚĆ PANCERZA JEDNOSTEK ARMII PÓŁNOCY

	gear HUNTER 45 mm	gear JAGUAR 51 mm	gear GRIZZLY 70 mm	gear CHEETAH 20 mm	gear HUNTER XMG 51 mm	gear CHEETAH MK2 30 mm	gear KODIAK 80 mm	gear MAMMOTH 145 mm	pojazd panc. BEHEMOTH 63.8mm	czołg KLEMM 125 mm	czołg ALLER 370 mm	pojazd TANKER 60 mm	pojazd FIVE-TON 6 mm	pojazd ANTELOPE 5 mm	pojazd MUROOCK 14 mm	helikopter SCORPION 24 mm	myśliwiec REDJACKET 15 mm	samolot transp. ORCA 225 mm
	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	+	+	+	–	+	–
	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	+	+	+	–	+	–
	+	+	–	+	+	+	–	–	+	–	–	+	+	+	+	+	+	–
	+	+	+	+	+	+	+	–	+	–	–	+	+	+	+	+	+	–
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	–	+	+	+	+	+	+	–
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	+	–	–	+	–	+	–	–	–	–	–	–	+	+	+	+	+	–
	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	+	+	+	–	+	–
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	–	+	+	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	+	+	–	–	–	–
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	–	+	+	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+	+	+	–	+	+	–	+	+	+	+	+	+	–
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	–	+	+	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	–	+	+	+	+	+	+	–
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	–	+	+	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	–	+	+	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	–	+	+	+	+	+	+	–
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	–	+	+	+	+	+	+	–
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	–	+	+	+	+	+	+	–
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	–	+	+	+	+	+	+	–
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+	+	+	–	+	–	–	+	+	+	+	+	+	–
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	–	+	+	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	–	+	+	+	+	+	+	+
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	–	+	+	+	+	+	+	+



7 DNI I 7 NOCY

Pierwszy dzień przechodzę bez problemu, lecz w następnym mam pewien kłopot. Zaczynam drugi dzień wizytą na basenie. Tam poznaję Trampolinę. Spuszczam wodę z basenu rybką. Następnie wyjmuję garnek z krzaków. Dalej nie wiem co robić, bo gdy idę do hotelu, drzwi są zamknięte. Wisi na nich kartka, ale nie mogę jej przeczytać.

Bartosz Krystkiewicz, Łódź

Sprawa wygląda na prostą. Jeśli to rzeczywiście wszystko, co zrobiłeś podczas drugiego dnia, to musisz wykonać następujące czynności. Nieżywego psa podłącz do gniazdka w biurze. Z tak nietypowej kombinacji otrzymasz magnes. Weź go i udaj się na farmę Gapcia. Użyj go na wiedrze i opuść do studni. Pies będzie się rozładowywał jednocześnie przyciągając jeden przedmiot. W studni znajdują się: łyżeczka, naparstek, gwóźdź, kawałek rury oraz świder. Musisz je wszystkie wyciągnąć, więc konieczne będzie pięciokrotne powtarzanie czynności namagnesowania psa. Dopiero posiadając te przedmioty powinieneś udać się na basen, porozmawiać właśnie z Trampoliną, wziąć garnek i wrzucić rybę do wody. Koniecznie też umów się z dziewczyną na randkę w hotelu.

ALFABET ŚMIERCI

Mam kłopoty w momencie, kiedy skaczę do wody w kombinezonie. Po rozmowie z duchem rzeki idę do ciemnego lasu i spotykam Valence. Problem w tym, że nie wiem, jak odkryć w sobie moc.

Radek Klimek, Olsztyn

Z Twego bardzo krótkiego opisu wnioskuję, że kombinezon masz już naprawiony. Porozmawiaj z Valence, gdy ją spotkasz, a dowiesz się, w jaki sposób posługiwać się swoją mocą. Wówczas natychmiast użyj swojej mocy, dzięki czemu znajdziesz dwa kawałki układanki. Jeśli mimo tego nie uda Ci się użyć mocy, to widocznie czegoś nie zrobiłeś wcześniej. Polecam lekturę rozwiązania tej gry z numeru 11/96.

ALONE IN THE DARK 3

Jestem w budynku, do którego dostałem się przez podziemia (z nietoperzami i Indianinem). W tym budynku znajduje się sala balowa i biblioteka. Aby dostać się do pomieszczenia, w którym aktualnie się znajduję, musiałem zdetonować młotkiem nabój w zamku. W pokoju tym znajduje się bank (tak przynajmniej informuje napis na ścianie) i widać sejf. Gdy otworzy się zielony obraz podane są jakieś cyfry. Do czego one służą i jak dostać się za ladę. Gdy próbuję tam wejść zabijają mnie kule wystrzeliwane z karabinu w ścianie.

Piotr z Łodzi

W banku musisz strzelić z winchestera w bezpieczniki, a liczby, które znalazłeś, musisz wstukać na sejfie. Drzwi do kasy pancernej otworzysz perłą i kluczem. Zza nich wyjdzie bankier, który zabierze Ci amulet. Dogoń go i załatw. Wróć do drzwi ozdobionych wizerunkami planet i z pokoiku zabierz walizkę z pieniędzmi oraz naboje. Wydostaniesz się nie przez ladę, lecz przez okno.

COMMAND & CONQUER

Jak przejść 5. misję, grając po stronie NOD?

Kamil Danielski, Bratoszewice

Misja polega na zbudowaniu wyrzutni przeciwlotniczej, a następnie zniszczeniu wroga. Wyrzutnię będziesz mógł postawić po zbudowaniu elektrowni, rafinerii, koszar, radaru i pasa startowego. Wystarczy, że postawisz tylko jedną, dla formy. Na zachód od miejsca startu jest złoże melanżu, na którym grasuje sobie harvester wroga. Sugeruję, żeby go zniszczyć zaraz na początku, wykorzystując do tego celu pięć jednostek zmechanizowanych (jeżdżących), natomiast resztą posiadanego wojska odeprzeć atak na swoją bazę. Wówczas wystarczy, że postawisz kolejną rafinerię i zbudujesz armię, by ruszyć na wrogą bazę usytuowaną na północnym-zachodzie. Jej zniszczenie pomyślnie kończy grę.

C&C: RED ALERT

Mam problem z misją Sowietów, w której trzeba zająć cztery stacje radarowe, a następnie chronosferę. Problem polega na tym, że kiedy już zajmę wszystkie stacje radarowe i wkraczam inżynierami do chronosfery, pojawia się komunikat „object captured" i „mission failed". Jak mam ją ukończyć?

Wojciech Głośko, Szczecin

Ileż to razy męczyłem się z tą właśnie misją. Celem miała być chronomatosphera, a tu po jej zajęciu informacja o nieudanej misji. Jest to jedyny błąd w grze, gdyż jej po prostu nie można zająć. Zamiast chronosfery po prostu zajmij koszary na północnym zachodzie od niej. Następnie zbuduj dużą grupę rakieterów, która niszczyć będzie helikoptery atakujące chronosferę. Po zniszczeniu wszystkich Aliantów misja powinna zakończyć się sukcesem. Aha, warto dodać, że przed Tobą już tylko ostatnia misja - powodzenia.

C&C: RED ALERT

Czym są terminale i jak trzeba uratować techników i podmienić pręty chłodzące w reaktorze jądrowym? Chodzi o misję 7. Sowietów.

Paweł Strzyż, Gorzów Wielkopolski

Terminale są to jakby kwadraty w rurkami. Trudno to wytłumaczyć, jednakże gdy podejdziesz technikiem w jego pobliże, automatycznie zostanie on włączony, o czym zostaniesz poinformowany. Skoro się pytasz, skąd wziąć techników, to wnioskuję, że ich nie znalazłeś. Aby ukończyć misję, musisz od razu przejść przez wschodnie przejście i podpalić stojące tam beczki. Następnie przez pomieszczenie na zachodzie i dalej na południe. Znajdziesz się w bunkrze, gdzie musisz zniszczyć beczki, by pozbyć się wroga. Psy porozdzielaj na cztery grupy i nimi zagryzaj strażników. Zniszcz wieżyczki, korzystając z płytek umieszczonych w ścianach. Idź na zachód, zatrzymując się przed beczkami. Zostaną one zniszczone przez strażników, których z kolei Ty załatwisz psami. Idź dalej korytarzem, niszcząc po drodze beczki. Cofnij się, teraz musisz koniecznie zabić uciekającego żołnierza. Jeśli go zgubisz, misja zakończy się klęską. Znajdziesz tam inżynierów i jednego strażnika. Strażnika zabij, a inżynierami uaktywnij terminale. Ostatni, najważniejszy, stanowi serce terminala.

EKSPERYMENT DELFIN

Z roku 2098 wziąłem baterie i ładunek wybuchowy, po czym przeniosłem się do roku 1942. Tam dałem strażnikowi 100 marek i wszedłem do pokoju. Wziąłem pistolet, przeczytałem dokumenty i nie wiem, co dalej. Gdy wychodzę z pokoju i idę do przejścia, koleś boi się tam wejść twierdząc, że może oberwać kulkę w łeb.

Rafał Piotrowicz, Runia

Po przeczytaniu akt i wyjściu z pokoju, musisz ponownie porozmawiać ze strażnikiem, tym razem o sejfie. Następnie przy pomocy zegarka przenieś się o jeden dzień wcześniej. Z kluczem wróć do 14 maja i otwórz nim sejf. Przenieś się do roku 2098, weź kartę ID i teleportuj się do mieszkania (adres masz na karcie). W sejfie umieszczonym na ścianie znajdziesz akta i dzięki dacie zamieszonej na nich udasz się do Polski w lata sześćdziesiąte.

SKAUT KWATERMASTER

Posiadam w kieszeni: lupę, złamany kij od łopaty, butelkę po śmietanie, odpady radioaktywne, oliwiarkę, palnik acetylenowy, kawałek metalowego pręta, śrubokręt, tabliczkę high voltage, piłorupsz, kreto-bębenek, but, puszkę Polococty, maskę gazową i nie wiem, co dalej zrobić.

Tomasz Przybylo, Rzeszów

Zgodnie z instrukcją przy grobowcu zmontowałeś kretobębenek i powinieneś pójść do rozrywkowego drzewa (tabliczka high voltage, potem piłorupsz, plus kretobębenek). Po zabraniu resztek z rozerwanego drzewa, udaj się w kierunku latryny, gdzie po wypiciu Polococty zatknij lufę czołgu kawałkiem drewna, jaki pozostał Ci po łopacie. Przy samym czołgu pomajstruj złamanym śrubokrętem krzyżowym i przez otwarte przejście wrzuć tokarkę. Po paru sekundach z siłą wodospadu zostanie wystrzelony konik szachowy, który idealnie pasuje do butelki po śmietanie. Ich połączenia dokonaj w pobliżu baru i sklepu wiejskiego. Następnie udaj się do budki w pobliżu jeziora i weź pieniądze. Z nimi idź do baru i tam zdobądź kolejną butelkę. Dalej spróbuj poradzić sobie sam. Następnym razem staraj się zadawać konkretniejsze pytania, bo samo wymienienie przedmiotów w inwentarzu nie pozwala mi na precyzyjną odpowiedź. Zachęcam też do zajrzenia do numeru 7/96, gdzie zamieściliśmy rozwiązanie tej gry.

Arkadiusz Matczyński
(e-mail: sos@sgk.com.pl)

SOS Skrzynka kontaktowa

ODPOWIEDZI

EYE OF THE BEHOLDER 3
(nr 2/98)

Drogi Robercie, jeśli posiadasz opis przejścia tej gry zamieszczony w numerze 5/94 Świata Gier Komputerowych, to widocznie nie przeczytałeś go dokładnie. Jest w nim wyraźnie napisane, że na poziomie z dużą salą pełną pułapek powinieneś znaleźć m.in. Copper Key, a następnie, za kratą z zielonym zamkiem, gdzie używasz wszystkich kluczy i schodzisz pod wodę, znajdujesz NASTĘPNY Copper Key. Widocznie nie spenetrowałeś dokładnie podwodnych lokacji. Odpowiadając na kolejne pytanie, należałoby powiedzieć, że w dalszej części gry także nie ma „sytuacji bez wyjścia".

Mirosław Łatkowski, Łódź

HOOK
(nr 2/98)

Chodzi o garnki ze statku. Niestety, pewne nazwijmy to wersje gry z tamtych czasów mają bląd - gra nie widzi złota. Masz dwie możliwości:

1. Szukać sprawnej wersji gry.

2. Wykorzystać sztuczkę magiczną polegają na przejściu do BAIT AND TACLE i klikaniu myszką w miejscu, gdzie stał jeden z kubków (niestety, nie pamiętam który, chyba ten ze stołu). Zdobędziesz wszystkie przedmioty potrzebne do ukończenia gry.

Tomasz Wiśniewski, Warszawa

Kiedy bierzesz kufle, nakazuj bohaterowi brać kufle w barze, z miejsca gdzie stał jeden z nich, mimo że faktycznie ich nie widać. Bierz je do chwili, gdy na końcu listy rzeczy będziesz miał coś zamazane. Wówczas oddaj kufle, a otrzymasz magnes.

Tomasz Czubkowski

Złoto rzeczywiście znajduje się w garnkach na pirackim statku, ale będziesz je mógł wziąć dopiero wtedy, gdy przebierzesz się za pirata. Do tego potrzebne są trzy elementy stroju :

- kapelusz ściągnięty z głowy pirata spacerującego po placu,

- kurtka „pożyczona" ze sznurka do suszenia bielizny w Behind Pirate Squar,

- spodnie otrzymane w zamian za 3 kufle kakao w knajpce Jolliest Roger's Place.

Mirosław Łatkowski, Łódź

LURE OF THE TEMPTRESS
(nr 2/98)

Podejdź do wiszącego pacjenta i pogadaj z nim. Poprosi Cię o wodę. Idź do pomieszczenia obok (drzwi z prawej), weź nóż z beczki i podnieś butelkę leżącą obok worka. Przetnij także worek zdobytym nożem. Zdobędziesz monetę. Podejdź po raz drugi do beczki i obejrzyj ją. Napełnij butelkę i daj napój więźniowi. Opowie Ci on o niebezpieczeństwie grożącym dziewczynie i wskaże drogę ucieczki. Idź do sali tortur i uwolnij Raptoucha. Wróć do sali z wiszącym więźniem, a gdy przyjdzie tam Raptouch (Tell Raptouch to pull bricks and finish) otworzy to drogę ucieczki. Znajdziesz się na wolności.

Tomasz Wiśniewski, Warszawa

PRINCE OF PERSIA
(nr 2/98)

Na 12. etapie występują trzy niespotykane we wcześniejszej fazie gry sytuacje, które rzeczywiście mogą przysporzyć trochę kłopotu, ale to już przedostatni etap gry i warto się trochę pomęczyć. Celem jest wejście na sam szczyt kolumn stojących w komnacie. Wspinaczkę rozpoczynasz prawą kolumną. Na 7. poziomie od podłogi znajdują się 4 płyty, obie zewnętrzne - spadające. Musisz strącić prawą płytę podskakując, ale nie wolno strącić lewej, bo bez niej dalej się już nie przedostaniesz. Wspinasz się na 7. poziom z prawej strony i tu kłopot - trzeba przeskoczyć w prawo do korytarza w ścianie. Teoretycznie wydaje się to niemożliwe, ponieważ z miejsca nie można doskoczyć, a do skoku z biegu jest za mało miejsca - 2 płyty (lewa spada po wejściu na nią). Trzeba wykonać coś co nazwałbym skokiem z biegu z obrotem o 180 stopni. Z prawej krawędzi rozpoczynasz bieg w lewo i w odpowiednim, wymierzonym co do ułamka sekundy momencie, zmieniasz kierunek biegu w prawo tak, aby nie spaść razem z lewą płytą i wykonujesz skok z biegu, chwytając się dolnej krawędzi wejścia do korytarza w prawej ścianie.

Drugi kłopot to Twoje lustrzane odbicie, które pojawia się, gdy wejdziesz na najwyższy poziom. Odbicie wyciąga miecz i atakuje, ale nie możesz go pokonać ponieważ to tak, jakbyś sam siebie atakował, zawsze zginiesz. Należy po prostu odpowiednio szybko schować miecz do pochwy. Odbicie uczyni to samo i po podejściu połączy się z Tobą w jedną całość.

Trzeci problem, to gdzie teraz iść, ze wszystkich stron przepaść. Musisz się poddać „Próbie Wiary" (jeśli oglądałeś film „Ostatnia krucjata Indiany Jonesa" to będziesz wiedział, co mam na myśli). Stań na samej krawędzi podłogi z lewej strony, zamknij oczy i wykonaj krok w przepaść. O dziwo, pod nogami zaczęły Ci się materializować z powietrza kolejne płyty. I w ten sposób przechodzisz do etapu trzynastego.

Mirosław Łatkowski, Łódź

THE CITY OF LOST CHILDREN
(nr 2/98)

1. Z Twoich pytań trudno się zorientować, gdzie już byłeś, a gdzie nie. Podpowiem więc tylko, że gąbką należy zablokować szufladę kasy pancernej na łodzi, dzięki czemu będzie można zabrać diamenty z owej kasy pancernej.

2. Postacie z gry nie posiadają praktycznie tożsamości, dlatego nie jestem w stanie Ci pomóc.

3. Woreczek z diamentami należy wymienić w szkolnej kuchni na butelkę z usypiającym winem i poczęstować nim dziadygę, który broni Ci dostępu do koszyka.

4. Ciąg dalszy do pytania poprzedniego. Wyjmij z koszyka klamkę, dzięki której dostaniesz się do pokoju na piętrze, gdzie znajduje się klucz.

5. Kluczem otwórz wrota prowadzące do drugiej części miasta. Idź w prawo i gdy mechanik zajrzy do silnika, zabierz obcęgi. Nimi z kolei zdejmij dzwonek ze ściany i wracaj w okolice schodów. Zacznij walić dzwonkiem w metalową poręcz obok strażnika pilnującego wejścia - gostek nie wytrzyma i wpadnie do wody.

Tomasz Flasiński, Warszawa

Kiedy po rozmowie z długową hydrą wyjdziesz ze szkoły, poproś stojącego niedaleko dziadygę o klucz. Udaj się wąskim trapem na stojącą tam łódź i otwórz ją kluczem. Wewnątrz zablokuj gąbką szufladę kasy, dzięki czemu będziesz mógł zabrać diamenty z sejfu. Wróć do szkoły - wykonałeś pierwsze zadanie. Teraz zabierz woreczek z diamentami ze szkolnej szafy i zamień go u kucharki na butelkę usypiającego wina. Wino daj facetowi siedzącemu obok koszyka, a kiedy zaśnie, opuść koszyk i weź z niego klamkę. Klamką otworzysz pokój na piętrze, w którym znajduje się kolejny klucz. Tym kluczem otworzysz wrota prowadzące na schody do drugiej części miasta i następnego etapu gry. Facet w magazynie to nikt istotny - nie powinieneś dać się złapać strażnikowi. Trzeba było się przed nim schować.

Mirek Łatkowski, Łódź

PYTANIA

CANNON FODDER 2

Jak przejść pierwszą fazę w 7. misji?

Andrzej Dzióbek, Wolbrom

ELVIRA 2

Mam kilka problemów w grze. Jak usunąć Frankensteina z drzwi w laboratorium. Jak się ucharakteryzować, żeby profesor mnie przyjął, a przede wszystkim jak stamtąd wyjść. Nie wiem też jak poradzić sobie z duchem na drzwiach.

Czesław Latusek, Katowice

HAND

Jestem w owocowej maszynie, lecz nie mam pojęcia, co tam powinienem uczynić. Zrobiłem wszystkie czary, lecz nie wiem, jak stworzyć napój narkotyczny.

Adam Ciastoń, Kraków

LITTLE BIG ADVENTURE

Gdy wchodzę na wyspę BRUNDLE (tam gdzie Funfrock ma bazę teleportacyjną), strażnik każe mi się wylegitymować. Pokazuję mu więc kartę identyfikacyjną, a ten razem z wieżyczkami zaczyna do mnie strzelać. Co mam zrobić, aby otworzył mi bramę i żeby do mnie nie strzelał?

Jakub Frankowski

LITTLE BIG ADVENTURE (PSX)

Znajduję się w kanałach na Fortress Island i nie mogę przelecieć protopackiem obok znajdujących się tam słoni, ponieważ jestem zbyt wolny. Próbowałem chyba wszystkiego.

Paweł Sopel, Bydgoszcz

NEVERHOOD

1. Zebrałem wszystkie kasety oprócz jednej. Znajduje się ona tam, gdzie jest drugi klucz. Problem jest w tym, że nie wiem, jak po nią sięgnąć.

Marek Mieszkiewicz, Wilno

2. Jak włączyć radio. Poszedłem do domu Klaymena, zszedłem na dół i otrzymałem wiadomość „The fifth ring turns on the radio". Gdzie są te pierścienie?

Piotr Kowalski, Bydgoszcz

SPACE HULK

Utknąłem w misji „Beneful Ikon of the Fog". Idę komandosem do komnaty, zabieram przedmiot, cofam się i serią rozwalam statuę. Idę do komnaty pokazanej w celach misji i stojąc na środku tej komnaty rozwalam każdego stwora, który chce wejść. Jak ukończyć tę misję?

Wojciech Zumbrzycki, Ełk

THE LEGEND OF KYRANDIA

Jak przejść do głównej komnaty w zamku. Do otwarcia tej komnaty potrzebne są dwa klucze. Mam tylko jeden znaleziony w podziemiach pod „skałką". Gdzie jest drugi klucz?

Krzysztof Łysoń, Olsztyn

Zebrał i opracował: Arkadiusz Matczyński (e-mail: skrzynka@sgk.com.pl)

TRIKI

PC

AGE OF EMPIRES

Jeśli chcesz otrzymać katapulty rzucające ciekawymi rzeczami, np. krowami, a nawet mieszkańcami wioski, musisz podświetlić katapultę, wcisnąć [Enter] i wpisać: Jack be Nimble.

BETRAYAL IN ANTARA

Wciśnij [Ctrl] + [Shift] + [Z], by przywołać okno tekstowe i wpisz jedno z poniższych haseł:
Some call me Tim - zabija wszystkich wrogów
man does my leg hurt - leczy rany
Ask for a glass of water - teleport

MYTH: THE FALLEN LORDS

Aby włączyć nieśmiertelność, podczas gry wpisz: pizzaparty. Aby dojść do sekretnego poziomu, idź do „The Sons of Myrgard" i zabij wszystkich w jaskini. Następnie spróbuj wejść do środka. Jeden z nich przyniesie Ci „A Long Awaited Party".

NBA LIVE '98

Podczas wykonywania rzutów wolnych przytrzymaj [spację] i przycisk rzutu.

RESIDENT EVIL

Aby dostać Ingram dla Jill, musisz wygrać grę w ciągu trzech godzin. Jest to Uzi i świetnie nadaje się do zabijania psów, zombie i łowców.
Jeśli grasz jako Jill, możesz zaoszczędzić trochę amunicji. Kiedy zobaczysz pierwszego zombie przechodzącego nad ciałem Kennetha, szybko przebiegnij do jadalni, w której jest Barry. Barry zapyta Cię, co jest nie tak i wówczas wejdzie zombie. Wtedy bez większego wysiłku zniszczysz go.

SEVEN KINGDOMS

Podczas gry wpisz: !!!@@@### i wciśnij dowolny klawisz z poniższej listy:
[c] - pieniądze
[\] - jedzenie
[t] - technologia
[m] - mapa
[;] - więcej mieszkańców
[z] - szybsze budowanie
[u] - król nie umrze
[=] - zwiększenie punktów w „Seat of Power"

SHADOW WARRIOR

Wciśnij klawisz [T] podczas gry i wpisz:
SWCHAN - nieśmiertelność
SWGIMME - wszystkie przedmioty
SWGHOST - przechodzenie przez ściany
SWSTART - restart poziomu
SWRES - zmiana rozdzielczości
SWLOC - liczba klatek na sekundę
SWMAP - wyłączenie „automapping"
SWSAVE - zapisywanie gry

TOMB RAIDER 2

Czy znudziłeś się podczas treningu chodzącym bez przerwy za Tobą Butlerem? Idź więc do kuchni i otwórz lodówkę. Wyjdź przed nią i poczekaj na Butlera. Kiedy przyjdzie przeskocz nad nim i zamknij drzwi za sobą. Lodowy Butler już nie będzie Cię niepokoił.

TRIPLE PLAY '98

Aby wygrać grę, musisz wpisać podczas jej trwania: belikethephillies.
W menu wyboru stadionu naciśnij: [1], [2], [1], [2], [Ctrl], [2], [1]. Dzięki tej kombinacji otrzymasz 3 nowe stadiony: The Cornfield, Ebbets Field oraz Polo Grounds.
Aby mieć rozradowanych i dopingujących kibiców, naciśnij i przytrzymaj: [1], [2], [3], [4] oraz dół, [Ctrl], dół, [Ctrl], [spacja].
Jeśli chcesz dowodzić drużyną All Star zespołu Electronic Arts, w menu wyboru drużyny wciśnij: [1], [2], [1], [2], [Ctrl].
Jeśli chcesz mieć drużynę gwiazd występujących wyłącznie w bieliźnie, uruchom trik poprzedni, a następnie wciśnij: [1], [2], [1], [2], [Shift], [Ctrl].

TUROK

W numerze 1/98 podałem już kody do tej gry. W związku z tym, że pojawiły się jej dwie wersje, dzisiaj podaję także drugą wersję trików. Aby ich użyć, idź do „cheat menu" i po prostu wpisz żądany kod.

LLSNMRTN - nieśmiertelność
MBRNKLSN - „spirit mode"
MGRLSGTM - wszystkie rodzaje broni
RHNSRLL - nielimitowana amunicja
PRMSHN - wielkie głowy
TRNTNNQ - cała mapa
HFLLTHSH - maluśkie przeciwnicy
CRLSFNDNGS - zmiana kolorów
PTLFGNDS - skok do 1. poziomu
QTMBGS - skok do 2. poziomu
GTMNDSBF - skok do 3. poziomu
NCPGHM - skok do 4. poziomu
RSTPDFRPL - skok do 5. poziomu
BGRSD - skok do 6. poziomu
NBCD - skok do 7. poziomu
LFRRSPR - skok do 8. poziomu
HTSDNM - galeria
LRNMSNHR - credits
JFFSPNGDNBRG - nielimitowana ilość żyć
GSRCGKFS - „quack mode"
DGHTTSRS - wszystkie klucze
CRCDND - „longhunter warp"
CTNTSCND - „mantis warp"
THSFNDNT - „trex warp"
HSTSMN - „campaigner warp"
KNTSFSKS - latanie
TKMDKK - pokazuje pozycje przeciwnika
BGGNTSS - „disco mode"

VIRTUA FIGHTER PC

Na ekranie z napisem „Press Start", wciśnij górę 17 razy, a następnie potwierdź klawiszem [Enter]. Wejdź do ekranu z opcjami - powinieneś usłyszeć „Ring Out". Otrzymasz dodatkową statystykę Durala.
Aby zmienić widok, należy wcisnąć [F7].
Przytrzymaj równocześnie [Del] i [End] lub [PgDn], zanim jeden z zawodników zada końcowy cios, by wybrać stronę, po której się chcesz opowiedzieć.
Jeśli chcesz zagrać złotym Duralem, w menu wyboru zawodnika wykonaj: dół, góra, prawo, a następnie [Del] + lewo. Jeśli to zadziała, powinieneś usłyszeć efekt dźwiękowy. Natomiast jeśli wolisz grać srebrnym Duralem, w tym samym menu wykonaj: dół, góra, prawo, [Del] + lewo. Również powinieneś usłyszeć podobny dźwięk.
W menu „Press Start" wciśnij górę 12 razy i potwierdź klawiszem [Enter]. Następnie wejdź do ekranu z opcjami, gdzie powinieneś usłyszeć K.O. Przesuń kursor w dół na „Exit" i ponownie wciśnij dół. Kursor zniknie. Wówczas klawiszem [Del] przywołasz nowe menu.
Pod koniec rundy wciśnij i przytrzymaj klawisze [Del] + [End] + [PgDn] - zobaczysz super wolny replay.
Przytrzymaj klawisz [Del] podczas rozpoczęcia dema, by zobaczyć credits.

WING COMMANDER: PROPHECY

Poniższe kody wpisz podczas gry. Dla lepszego rezultatu, powinieneś używać klawisza [Shift] podczas ich wpisywania:
goodtarget - wpisz podczas walki, a będziesz mógł z różnych pozycji obejrzeć swój cel
moretunes - włączenie radia
alswantsmoreships - wpisz to w misjach treningowych, by móc polatać innymi statkami, takimi jak: Dralthi, Vaktoth, Devil Ray, Mantas i Morays. Wciśnij [Z], by dokonać wyboru statku.
dynomite - wpisz to, by móc skorzystać z następujących kombinacji:
[Ctrl] + [I] - nieśmiertelność (używając tej opcji, Twoje osiągnięcia nie zostaną zapisane w statystyce pilota)
[Ctrl] + [K] - autodestrukcja
[Ctrl] + [C] - brak kolizji (jest to coś w rodzaju nieśmiertelności, przy czym używając tej opcji Twoje osiągnięcia będą zapisywane w statystyce pilota)
Podczas gry wciśnij [Ctrl] + [F12]. Używając po raz pierwszy, niszczysz osłony przeciwnika. Wciskając ponownie, niszczysz cel. Nie będziesz miał szans wpisania się na listę strzelców wyborowych, lecz pozwoli Ci to na dostęp do kolejnej misji.

AMIGA

MAGIC MARBLE

Kod do ostatniego etapu - INTERESTED.

MANAGER

W menu preferencji najedź kursorem na główną listwę ikon i naciśnij [Ctrl] + [D]. Otrzymasz czego dusza zapragnie. Ponadto możesz powciskać jeszcze klawisze [D], [A], [G] i [P].

MANCHESTER UNITED THE DOUBLE

Zamiast pierwszego dysku, włóż drugi. Znajduje się tu edytor, który umożliwia tworzenie własnych drużyn, zawodników itd.

MARBLE MADNESS

Zatrzymaj się na 1. poziomie, a czeka Cię niespodzianka.

MASTER NINJA

Podczas wyświetlania menu, wciśnij [Shift] + [H].

MC DONALDS LAND

W menu z opcjami wpisz: KID i naciśnij [Enter] - nieśmiertelność.

MEAN AREAS

Jako kod wpisz CHEAT. Wówczas podczas gry możesz używać następujących klawiszy:
[Help] - następny poziom

[Del] - tarcza
[L] - życie
[W] - broń
[B] - bomby
[E] - siła

MEGA-LO-MANIA

Po wyborze wyspy i przeznaczeniu pewnej ilości ludzi, trzeba pokazać miejsce na swój zamek. Wówczas błyskawicznie należy najechać na liczbę wybranych ludzi i przycisnąć lewy przycisk. Czasami udaje się zjechać ze 100 do 0 (jeżeli przeciwnicy czekają aż się zbuduje zamek, to jest na to parę sekund).

MEGA TWINS

Podczas pauzy wpisz PUNISHY-OURMACHINE.

MEGABALL

Jeśli skończysz grę, cały czas naciskaj [1] - kontynuacja.

MENACE

Wpisz XR31TURBONUTTERBA-STARD lub XR31 TURBO NUT-TER BASTARD (ze spacjami). Wówczas klawiszami od [1] do [6] wybierasz poziom, a [Enter] daje superbroń.

MICKEY MOUSE

Wpisz 61315688. Potem użyj klawiszy od [F1] do [F3].

MIONIGHT RESISTANCE

Na tytułowym ekranie wpisz: IT'S EASY WHEN YOU KNOW HOW.

MISSILES OVER XERION

Wpisz na głównym ekranie TRAI-NON - włączenie trainera. Wpisanie TRAINOFF spowoduje jego wyłączenie.

MOONSHINE RACER

W czasie gry wpisz CHICKEN MA-SALA.

MOONSTONE

Sposób na darmowe życie. Idź do druidów i zamiast przedmiotu, daj im złoto. Złota nie stracisz, a życie dostaniesz. Smoka najłatwiej pokonać oddalając się od niego i kiedy się schyli, uderzając sposobem lewo + fire (musisz być odwrócony w jego stronę). Po zdobyciu Księżycowego Kamienia idź do druidów.

MORPH

W czasie gry wciśnij [G] - następny poziom.

MORTAL KOMBAT

Na ekranie z menu napisz: CHEAT SHEET UNLIMITED LIFE i zatwierdź to klawiszem [U]. Pojawi się „cheat menu".

MORTAL KOMBAT 2

W głównym ekranie wpisz QIO-AFBNOIOA lub FIONA - ekran minie na zielono i nie będzie krwi ani fatality. W menu „OPTIONS" wpisz z klawiatury 3 razy następujące litery - [W], [E], [D], [Z] i zatwierdź to klawiszem [B]. Pojawi się tajne menu. Wejdź do „OPTIONS" i wklep kilka razy QWERTYUIOPASD-FGHJKLZXCVBNM pojawi się „diagnostic menu".

MOTOR HEAO

Zatrzymaj grę klawiszem [F1] i wpisz BOMBER. Wówczas naciśnięcie [*] z klawiatury numerycznej zabija przeciwników, a naciśnięcie jej dwukrotnie przenosi o etap dalej.

MOVEN

Kody:
1. NHFSTJLL
2. IJGGEDSG
3. AKJSWEZE
4. ADDSFWWWMYTH

Wpisz w czasie gry SNUFFLE-CAKE - nieśmiertelność.

CD32

SKELETON KREW

Na pierwszym poziomie strzelaj w środek bramy - jest tam „Bonus Room".

N64

NINTENOO MARIO 13

Za pokonanie każdego szefa otrzymujesz nową broń. Zmieniasz ją [Selectem].
1. Naciśnij [B], potem [Selectem] wybierz [linijkę] i wciśnij [A] - wybór światów
2. Oto właściwości różnych rzeczy w tabelce na dole ekranu:
„grzybek" - rozpoczęcie gry będąc dużym
„kwiatek" - rozpoczęcie gry będąc dużym z możliwością strzelania kulkami
„gwiazdka" - nieśmiertelność przez 10 sekund
„chmurka" - nie tracisz dodatku, jeśli zginiesz
„kotwica" - zatrzymuje statek w miejscu, w którym był poprzednio
„linijka" - wybór światów
„listek" - podczas gry, kiedy skoczysz, naciśnij [TURBO B] - dłużej utrzymasz się w powietrzu
„żaba" - ułatwia sterowanie Mariem w wodzie, podczas „WODNEGO LEVELU" nie poruszając się, nie opuszczasz się
[P] - podczas gry możesz latać ([TURBO B])
„miś" - gdy naciśniesz dół + [B], miś przemieni się na kilka sekund w posąg i nic go nie bierze, przez ten czas możesz się poruszać
„ludzik" - szczególnie przydatny w zamku, strzela młotkami (jedyna postać, która może zabić „duszki", „kolczaste kamienie" i „żółwiomumie").
3. W 8. świecie, na 3. mapce, w zamku jest taśmociąg i obok niego dwie kostki. Podbij jedną, a ukaże się „niebieskie P". Wskocz nań, obok pojawią się drzwiczki. Idź w tamtą stronę, ale nie wchodź do nich. Dalej są drugie - w te wejdź.
4. W ostatnim zamku, kiedy dojdziesz do smoka stań po środku. Jedyny sposób na załatwienie go, to doprowadzenie do tego, aby wybić dziurę w cegłach 1 do niej wpadł.

MARIO 4

W cegiełkach, które mają grubsze krawędzie, można znaleźć kostki, więc warto je rozbijać. W prezentach można znaleźć: życia, papugę (można latać), kangura, but (szybsze chodzenie), zegarek (chwilowe zatrzymanie wroga), ślimaka, parasol, żyłkę (stajesz się zielony), butelkę (jesteś niezniszczalny przez pewien czas).

MARIO BROS 13

Najpierw wciśnij [Select], a następnie równocześnie strzałkę w górę, [Start], [Select A] lub [B] (turbo) - w ten sposób będziesz miał trzy życia.

MARIO BROS 16

Aby pokonać roślinę pod koniec 2 etapu, musisz mieć dwa kółka - dwa razy większa skuteczność.

MARIO RIOER

Nie używaj [A] - wypadniesz z toru na zakręcie.

Zebrał i opracował:
Arkadiusz Matczyński
(e-mail: triki@sgk.com.pl)

TRIKI

AFTER BURNER 2

Ukryte menu: wciśnij [R] na ekranie z opcjami, aby wywołać następne menu z wyborem muzyki oraz opcje tras.
Tryb Arcade: wciśnij [A] + [C] + [Start] na kontrolerze drugim, podczas ukazywania się logo Segi. Gdy pojawi się pojawi napis „Get ready", zacznij grę. Po skończeniu wciśnij [L]. Przytrzymaj [X] + [Y] + [Z] + [Start] na kontrolerze drugim, by uaktywnić następny ekran. Będziesz mógł zmieniać między innymi poziom trudności i ilość kredytów.

ALIEN TRILOGY

Idź do ekranu, w którym wpisuje się hasła. Tam wpisz:
F1SH1NGF0RGVNS - wszystkie rodzaje broni
F1LLM0POCK1TS - niewyczerpalna amunicja
FLYTOxx - skok do poziomu, gdzie xx to jego numer (00-34)
FLYTO35 - obejrzenie zakończenia
F1NKYG1BB0N - nieśmiertelność

Aby zagrać jako Gaia, Sho i Cupido, na ekranie w którym rozpoczynasz grę wciśnij: góra, dół, [x], [b], [a], [y], [c], [z] i [start]. Wybierz dowolny tryb z wyjątkiem „story". Gaia i Sho będzie dostępny w menu wyboru ekranu. A jeśli wybierzesz i przytrzymasz portret Sho przez dłuższą chwilę zamieni się on w Cupido.

Podczas gry wykonaj następujące czynności, by uzyskać pożądany rezultat:
Ion Cannon - [A], [B], [C], [lewo], [dół], [prawo], [góra], [lewo], [dół, prawo, góra], [B].
Nuclear Missle - [A], [B], [C], [lewo], [dół], [prawo], [góra], [lewo], [dół], [prawo], [góra], [A].
Air Strike - [A], [B], [C], [lewo], [dół], [prawo], [góra], [lewo], [dół], [prawo], [góra], [C].
5000$ - [prawo], [lewo], [A], [B], [C], [Z], [Y], [X], [prawo], [lewo].
Mapa - [góra], [dół], [prawo], [góra], [A], [góra], [dół], [prawo], [lewo], [A].
Viseroid - [C], [prawo], [A], [Z], [Y], [B], [U], [B], [B], [U].

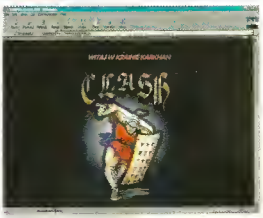
Zebrał i opracował
Arkadiusz Matczyński
e-mail: triki@sgk.com.pl

WEB NEWS

Dzisiaj wszystkiego po trochu. Będzie o grze dozwolonej od lat 18, a także o kolejnym serwisie dotyczącym gier komputerowych, wstąpimy również do kawiarni internetowej. Nadal zachęcam do nadsyłania ciekawych adresów (wyłączenia związanych z grami) oraz odwiedzania naszej internetowej strony (www.sgk.com.pl.), która po przestoju, ponownie ruszyła pełną parą. Szczególnie zachęcam z zapoznaniem się z „Forum ŚGK", w którym można porozmawiać na tamaty związane z grami, rozwiązać nurtujący problem i nawiązać kontakt z innymi graczami. A póki co, zapraszam do lektury.

Arkadiusz Matczyński

CLASH
http://www.clash.onet.pl/

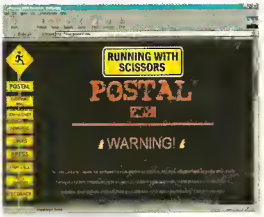


Oficjalna strona Clasha - gry, która otrzymała od naszej redakcji Złoty Dysk '97, a od naszych Czytelników Hitka '97. Znajduje się na niej ogólny opis gry, galeria zdjęć, informacje o jej twórcach, jak i recenzje polskiej prasy komputerowej. Ponadto działa konkurs, a autorzy strony zapewniają o następnych. Strona wykonana została ze smakiem, bez niepotrzebnego przepychu.

STREFA
http://www.strefa.com

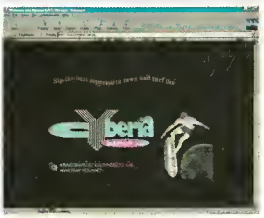
Strona poświęcona kilku grom: Diablo, Heroes of Might and Magic 2, Hexen 2, Dungeon Keeper, Jedi Knight oraz Quake. Zawarto tutaj informacje o tych grach, triki, porady, dodatki i wiele informacji, w jakis sposób związanych z tematem. Ładnie wykonana, zawiera dużo treści - warto zajrzeć.

POSTAL
http://www.gopostal.com



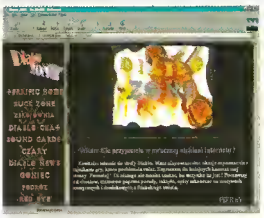
Wiadomo, że gra Postal jest przeznaczona dla nieco starszych maniaków gier. Dlatego właśnie na tej stronie znajdziesz rzeczy, których młodsi gracze nie powinni oglądać. A co można tu znaleźć? Zdjęcia, linki, demo, porady - czyli wszystko to, co powinno znaleźć się na takiej stronie.

Kawiarnia internetowa
http://www.cyberia.com.pl



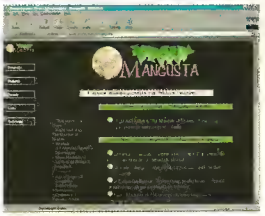
Jedna z wielu internetowych kawiarni. Jest to stosunkowo nowe zjawisko w Polsce, lecz systematycznie i dość szybko rozprzestrzeniające się. Co można robić w takiej kawiarni? Buszować po odchłaniach Internetu, pograć w ulubione gierki i spotkać się ze znajomymi. To samo możesz osiągnąć po wejściu na tę stronę. Jest tu wiele ciekawych informacji (wersja po polsku i angielsku), można porozmawiać z ludźmi aktualnie tam przebywającymi, a nawet obejrzeć screeny z kamer zamieszczonych w kawiarni. Miła odskocznia od pozostałych stron.

DIABLO ZONE
http://diablo.mega.com.pl



Będąc ostrożnym w słowach, napiszę tylko, że jest to jedna z obszerniejszych stron poświęconych grze Diablo. Znajdziesz na niej wszystkie informacje, jakich potrzebujesz do zgłębienia tajników gry. Jeśli przypadkiem czegoś by tam nie było, to korzystając z dużej ilości linków odwiedzisz inne miejsca poświęcone tej grze. Graficznie strona przygotowana jest dobrze, zawarto mnóstwo znaczków, fontów z gry. Każdy miłośnik gatunku musi tu zajrzeć.

MANGUSTA
http://www.shubby.nom.pl/mangusta



Komputerowa strona informacyjna „Mangusta" traktuje oczywiście o grach komputerowych. Jest to kolejny polski serwis informujący o zmianach toczących się w komputerowym światku. Strona istnieje od niedawna i na razie jest systematycznie uaktualniana. Zawiera kilka stałych rubryk m.in. recenzje, dodatki, porady, linki. Oprócz zapoznania się z recenzjami gier można także ściągnąć ich demo wersje. Nie ma zbyt wielu grafik, przez co strona jest czytelna.

Spiderman Cartoon Maker

Spiderman to postać komiksowa wykreowana na początku lat sześćdziesiątych przez Stana Lee i Steva Ditko na potrzeby wydawnictwa Marvel. Człowiek-pająk stał się błyskawicznie jedną z najbardziej popularnych postaci z panteonu superbohaterów. Od 1990 roku jego komiksowe przygody możemy śledzić również w Polsce, a całkiem niedawno w naszej telewizji emitowany był także serial rysunkowy traktujący o przygodach człowieka-pająka. Właśnie z myślą o fanach wyżej wymienionego „odcinkowca" powstał program komputerowy pt. **Spiderman Cartoon Maker**.

Dzięki jego twórcom posiadacze komputerów mogą teraz stworzyć na własnych monitorach animację pojedynku swojego ulubionego super-bohatera z jednym z jego śmiertelnych wrogów. Podobnie jak w recenzowanym niedawno ***Batmanie***, program oferuje możliwość skorzystania z bogatej biblioteki skalowanych wedle życzenia obiektów i animacji, a także pozwala wszystko to umieścić następnie na jednym z wybranych planów, okraść muzyką oraz jeśli posiadasz mikrofon uzupełnić własnym komentarzem. Dodawanie i odejmowanie scen nie powinno stanowić żadnego kłopotu, gdyż obsługa programu jest banalnie prosta. Możesz także rysować własnoręcznie różnorakie obiekty, wypełniać je kolorem i ustawiać gdziekolwiek zechcesz.

Oprawa programu jest czytelna i schludna. Od razu wiadomo, jaka ikona do czego służy (jeśli są jakieś problemy, pozostaje instrukcja, niestety po angielsku). Właśnie z tego powodu, a także ze względu na wspomnianą już tematykę, **Spiderman Cartoon Maker** to klasyczny przykład programu dla młodszych komputerowców - oczywiście, najlepiej takich, którzy jednocześnie są fanami człowieka-pająka. Jedynym mankamentem programu jest to, że biblioteki obiektów i animacji po jakimś czasie mogą się zwyczajnie znudzić, jednak do tej pory zabawy powinno być pod dostatkiem.

Śledziu

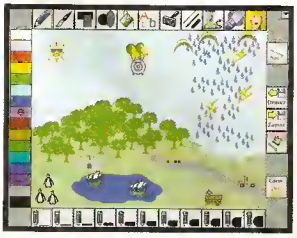
PRODUCENT: Knowledge Adventure
DYSTRYBUTOR: Techland

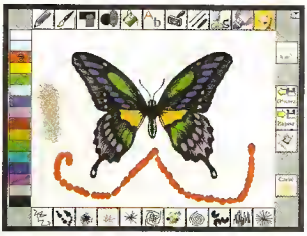
Zostań małym Picasso

Wyobraźmy sobie taką sytuację: niewyżyły dzieciak nie daje Ci spokoju, namiętnie zamalowując nowiutkie tapety z takim trudem położone podczas ostatniego remontu. To oczywiste, że należy mu się lanie, lecz może lepiej pomyśleć o tym zawczasu i zamiast stwarzać okazję do malowania domowych graffiti, po prostu uruchomić program **Zostań małym Picasso**, który z założenia przeznaczony jest właśnie dla takich małych rozbójników.

Program jest bardzo prosty, nie posiada skomplikowanych opcji, ikony służące do zapisu, odczytu czy wydruku są zabezpieczone tak, że nie musisz się martwić, że malec zadrukuje setki arkuszy papieru, podczas gdy Ty będziesz przygotowywał dla niego owsiankę. Będzie mógł za to wyszaleć się, używając całego bogatego zestawu pieczątek (pingwiny, kwiatki, etc.), pobawić się w tworzenie elips, prostokątów z różnorakimi wypełnieniami, zmiksować stworzony rysunek w „Miksserze", tworząc fantastyczne efekty, lub też wymazać wszystko przy pomocy gumki-bomby, która powoduje eksplozję rysunku.

Idea, jak widać, jest oryginalna i sensowna. Gorzej z wykonaniem całości. Oprawa graficzna „Picassa..." jest, niestety, nieco uboga. Nie ma w niej elementów, które mogłyby na dłużej przyciągnąć wzrok dziecka, choć nie można odmówić jej czytelności. Ponadto kolorów, którymi można malować, jest tu niewiele i trochę dziwi ich wybór, gdyż są w większości brzydkie i szare. Inaczej ma się sprawa z oprawą dźwiękową. Praktycznie wszystko, czego się dotknie, wydaje tu jakiś dźwięk.





Zostań małym Picasso jest programem przeznaczonym dla maluchów i jako taki spełnia swą rolę. Starsi użytkownicy komputerów mogą go uruchomić jedynie z ciekawości. Ogólnie, mogło być lepiej, ale dobre i to - przynajmniej tapety więcej już nie ucierpią.

Śledziu

PRODUCENT:
Big Erth Publishing/AOK Productions
DYSTRYBUTOR: AOK Productions

PC Trident Pad JT-277

Ostatnio modne są przyrządy wielofunkcyjne, łączące w sobie cechy kilku urządzeń, np. tradycyjnego pada z dżojstikiem analogowym. Przedstawicielem takich hybryd jest prezentowany dziś PC Trident Pad.

Jest to sprzęt wyróżniający się w swej klasie różnorodnością zastosowanych w nim funkcji. Posiada 8-way digital directional control czyli krzyżak ze strzałkami, 6 przycisków, analogową kontrolę throttle (przód-tył) i rudder (boki), 4-way view, auto-fire półautomatyczny i automatyczny, oprócz tego wyświetlacz kwarcowy i przycisk [MODE], który służy do zmiany trybu pracy pada. Dodatkowo przy wyświetlaczu umieszczone są przyciski [AUTO] i [SPEED]. Ten ostatni zmienia prędkość auto-fire'a od 1 do 5.

Jak widać, funkcji jest sporo, ale używanie ich wszystkich jednocześnie nie jest możliwe, ponieważ wymagałoby to wprowadzenia większej ilości przycisków. Dlatego funkcje te podzielone zostały, jak już wcześniej wspomniałem, na cztery tryby pracy:

CH - ta funkcja umożliwia dostęp do czterech przycisków fire, analogowej kontroli wszystkich kierunków, 4-way view oraz półautomatycznego .auto-fire'a, natomiast krzyżak ze strzałkami emuluje dwie, wolno działające przepustnice.

TM - w tym trybie pracy możliwe jest wykorzystanie czterech przycisków fire, analogowej kontroli kierunków lewo i prawo (przód i tył nie są aktywne), 4-way view'a oraz auto-fire automatyczny i półautomatyczny (automatyczny polega na tym, że nie trzeba trzymać guzika).

D - funkcja ta jako jedyna dopuszcza działanie cyfrowego krzyżaka. Oprócz niego dostępne jest także używanie sześciu przycisków oraz dwóch auto-fire'ów - automatyczny i półautomatyczny.

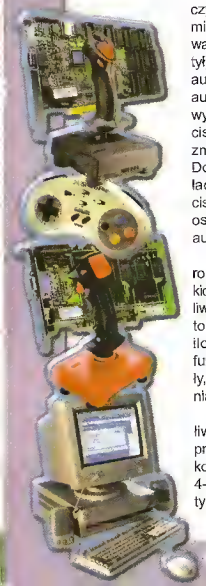
A - jest funkcją umożliwiającą korzystanie z analogowej kontroli kierunków przy jednoczesnym wykorzystaniu sześciu przycisków oraz dwóch auto-fire'ów.

Niestety, poza wymienionymi zaletami pad posiada także wady:

- bardzo krótki kabel ok. 1 m (no comments!);
- słabe odprowadzanie ciepła z dłoni podczas dłuższych wojaży, co doprowadza do szybkiego zmęczenia i przegrzania dłoni;
- przyciski umieszczone nie z tej strony, z której powinny być (wszystko jest dobrze, jeśli gra się na cyfrowym krzyżaku, lecz przy przesiadce na analog nagle okazuje się, że przyciski znajdują się po niewłaściwej stronie pada);
- ostatnią, ale największą wadą pada jest jego zawodność. Po kilku godzinach gry w Nascar Racing 2 zauważyłem, że samochód zaczyna ściągać w prawo. Postanowiłem skalibrować sprzęt jeszcze raz. Podczas kalibracji zauważyłem pewne niepokojące zjawisko, a mianowicie, gdy lekko przesuwałem drążek skręcający w prawo, strzałka pokazująca odchylenie zaczynała wariować - skakała od „prawdziwego" położenia, aż do końca skali, a nawet dalej. Po zakończeniu kalibracji na początku skali było 1, a na końcu coś koło 140, podczas gdy powinno być 100. Sytuacja wyglądała tak samo w innych grach. Winą mógłbym obarczyć kartę dźwiękową, lecz coś takiego jeszcze mi się nie zdarzyło. Właśnie z tego powodu przy ewentualnym zakupie tego pada upewniłbym się, czy w pudełku znajduje się gwarancja, zapewniająca usunięcie wspomnianej usterki lub zwrot pieniędzy w razie występowania powyższego procederu.

Okretny

Producent: Logic 3
Dystrybutor: Multi-Styk



Logic 3

JUŻ W SPRZEDAŻY

PC TOP DRIVE WHEEL AND PEDALS

- autocentrowanie
- 8 - kierunkowy cyfrowy pad
- programowanie czułości skrętu kierownicy
- możliwość programowania drążka zmiany biegów i pedałów
- zgodna ze standardem THRUSTMASTER formuła II (z kartą)
- wersja do konsol: SONY PlayStation, Nintendo 64, Sega Saturn

PC TRIDENT PAD

- analogowo - cyfrowy pad do PC
- 6 nizależnych przycisków fire
- 4 WAY VIEV
- przepustnica
- kontrola RUDDER (pedały)
- panel kontrolny LCD wskazujący tryb pracy
- emuluje standardy CH i THRUSTMASTER

Dostępne w punktach sprzedaży:

Białystok: PHU ANSAT, ul. Legionowa 9/1 lok. 148; MASTER-BIT, ul. Św. Rocha 10 lok 211; **Bielsko-Biała**: FHU OIGITEL, ul. Cechowa 22, ul. Cyniarska 34; JOYBIT s.c., ul. Jasna Rola 103; **Chorzów**: PHU COMP-TRONIC CO LTD, ul. Powstańców 32; **Częstochowa**: EMPiK, al. N. M. P. 63/65; **Dąbrowa Górnicza**: GIALLO, ul. 3-go Maja 4; **Elbląg**: LANSER, ul. Skrzydlata 1a; **Gdańsk**: AR-MEDIA, ul. Olsztyńska 3; **Gdynia**: Salon Komputerowy DEMO, pl. Konstytucji 1; JTC FEST, ul. Ujejskiego 17; **Gliwice**: FHU JAN JANINA ZALECH, Gliwickie Centrum Handlowe, ul. Barlickiego 4; **Jasło**: Sklep Kopmputerowy KARPATY, Rynek 14; **Jelenia Góra**: PPHU CONNECT, ul. Długa 18/6; **Katowice**: MICROMAN, ul. Rożdzieńskiego 1B8b; EMPiK, ul. P. Skargi 6; GEPARD, ul. P. Skargi 6; CATOM - SOH „Skarbek" III p, ul Mickiewicza 4; BASTA, ul. Orozdów 13 b; UNIBIT, ul. Rolna 43; **Kielce**: ASCOM, ul. Mała 6; **Kraków**: GIGA, ul. Wiślisko 10; SCORPION DH WANOA, ul. Broniewskiego 1; MARIO, ul. Długa 17; FH ORIVE, ul. Krasińskiego 1/3; **Legnica**: ALEX, ul. Wrocławska 183; **Łomża**: FOX COMPUTERS, ul. Omowskiego 1f; **Łódź**: EMPiK, ul. Piotrkowska B1; MIKRO, ul. Piotrkowska 51; ARETE DH CENTRAL, ul. Piotrkowska 165/169; CARREFOUR Guliwer, ul. Kolumny 36; ACTION, ul. Piotrkowska 40; **Olsztyn**: PHU KUCHARSCY, Dworzec PKS Olsztyn; **Poznań**: EMPiK, ul. Ratajczaka 44; FRANCZAK, ul. Kallowa B; GRAM, ul. Wrocławska 25a; Salon Komputerowy METRO COMPUTER, ul. Ratajczaka 31; **Ruda Śląska**: RED 8OX PLUS, ul. Wolności 14; **Rzeszów**: ARES COMPUTER, ul. Piłsudskiego 36; **Sanok**: Studio Komputerowe AMICUS, ul. Sienkiewicza 31; **Sosnowiec**: Sklep Firmowy OPTIMUS s.c. J. Jarząbkiewicz i S-ka, ul. Warszawska 12; **Szczecin**: STAR COMPUTERS, ul. Parkowa 7; **Toruń**: EMPiK, ul. Wielkie Garbary 1B; **Warszawa**: EMPiK , Rondo de Gaulle'a ; EMPiK, ul. Marszałkowska 116/122; PSX PROJEKT, ul. Minerska 58; CMR DIGITAL, al. Jerozolimskie 2; LICOMP EMPiK MULTIMEDIA, ul. Chocholowska 3c; COMPUTEX HURT i DETAL, Podleśna 42/55; **Wrocław**: EXE, ul. Szewska DH KAMELEON; EMPiK, pl. Kościuszki 21/23; WALDI, DH FENIX IVp., ul. Św. Mikołaja 56; **Zabrze**: REO 8DX s.c., ul. Wyzwolenia 3, pl. Krakowski 1; **Zielona Góra**: VAOIM, ul. Żeromskiego 17; EMPiK, ul. 8oh. Westerplatte 19.

MULTI-STYK

Multi-Styk
04-744 Warszawa-Międzylesie, ul. Kossakowskiego 42, tel. 815-68-44, fax 815-68-43.

http://www.interact.nom.pl

MMX - PRZEGRANA SPRAWA?

GO KAŻDY GRACZ WIEDZIEĆ POWINIEN

Może Mały eXperyment?

MMX to skrót tak często eksploatowany przy okazji reklam procesorów, że coraz częściej zdarza się, iż kupujący „nie wie, po co mu to, ale chce to mieć". Ponieważ zamysłem projektantów MMX było uszczęśliwienie rynku rozrywkowo-multimedialnego, jedną z najbardziej zainteresowanych grup użytkowników są niewątpliwie gracze. Częściowo dlatego, a częściowo z czystej kobiecej ciekawości, przyjrzyjmy się technologii MMX i spróbujmy wyciągnąć jakieś (najlepiej pochopne) wnioski. Standard MMX jest już dostępny od dłuższego czasu, śmiało więc można dokonać małego rozliczenia Intela z danych obietnic.

Jak już się rzekło - inicjatorem przedsięwzięcia o kryptonimie MMX (MultiMedia eXtensions) i jednocześnie głównym motorem reklamowym całości jest światowy lider w produkcji mikroprocesorów, firma Intel. Po przeprowadzeniu analizy potrzeb rynku użytkowników komputerów osobistych tenże Intel uznał, iż celowe jest uzupełnienie zestawu rozkazów procesorów Pentium o kilka nowych, związanych z multimediami. Ostatecznie te „kilka" rozrosło się do kilkudziesięciu i do sklepów trafiły nowe modele procesora o częstotliwościach taktowania 166MHz, 200MHz i 233MHz oraz nazwą rozszerzoną o literki MMX.

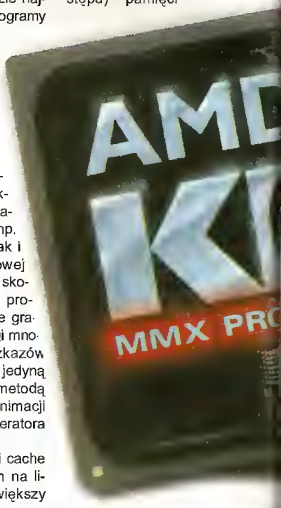
Co nowego?

Procesory MMX są w pełni kompatybilne ze swymi poprzednikami. Oznacza to, że zawierają w sobie cały klasyczny procesor klasy Pentium, a dodatkowo są w stanie przetwarzać nowe „multimedialne" instrukcje. Po bardziej wnikliwym zerknięciu na nową serię chipów Intela dostrzeżemy, że rozkazy MMX nie są jedyną wprowadzoną innowacją. Zasadniczo Pentium MMX odróżniają od wcześniejszych modeli trzy główne cechy:

1. Nowe instrukcje - umożliwiają one efektywniejszą obróbkę danych, głównie graficznych, ale również np. audio. Gdyby komuś się chciało poświęcić chwilę i policzyć nowe instrukcje procesorów MMX, to ani chybi wyszło by mu 57.

2. SIMD - czyli Single Instruction - Multiple Data, co po polsku znaczy Jedna Instrukcja - Wiele Danych. Skrót ten (Amerykanie lubują się w akronimach) oznacza metodę przetwarzania polegającą na hurtowym traktowaniu danych. Obrazowo można to sobie porównać do sytuacji, w której Wasza kochana matematyczka, zamiast rozmawiać z każdym z osobna, zwraca się do całej klasy: „proszę wyjąć karteczki...". Na owej metodzie najwięcej skorzystają programy przetwarzające duże ilości danych graficznych, ponieważ teraz można wykonywać operacje na grupie pikseli, zamiast na każdym z osobna. Powinno to nieco przyspieszyć działanie zarówno większości programów graficznych (takich jak np. Adobe Photoshop), jak i gier. Wbrew obiegowej opinii, na MMX nie skorzystają zbyt wiele programy wykorzystujące grafikę 3D. Brak instrukcji mnożenia na liście rozkazów MMX powoduje, że jedyną bezkompromisową metodą uzyskania płynnej animacji 3D jest zakup akceleratora graficznego.

3. Więcej pamięci cache - ostatnim elementem na liście nowości jest większy rozmiar wbudowanej w procesor pamięci podręcznej cache. Została ona podwojona z 16kB w tradycyjnym Pentium, do 32kB w Pentium MMX. Kruczek ten powoduje, że procesor jest zmuszony nieco rzadziej sięgać do pamięci podręcznej drugiego poziomu (L2 cache), dzięki czemu pracuje wydajniej o ok. 15%. Na marginesie, uwaga: to, że procesor pracuje o X% szybciej nie oznacza, że cały komputer pracuje o X% szybciej. To samo tyczy się np. szybkości pracy (czasu dostępu) pamięci operacyjnej. W rzeczywistości - nasto procentowe przyspieszenie procesora spowoduje maksymalnie kilku-



procentowy wzrost wydajności całego komputera.

Zwiększenie rozmiaru pamięci podręcznej procesora można uznać za najważniejszą zaletę procesorów MMX, ponieważ na zabiegu tym skorzystają wszystkie aplikacje - zarówno te zoptymalizowane pod kątem MMX, jak również wszystkie pozostałe. Złośliwi twierdzą nawet, że poprzez zwiększenie pamięci podręcznej producent zostawił sobie otwartą furtkę: teraz nie wiadomo, czy

w danym przypadku przyrost szybkości zawdzięczamy MMX czy większemu cache'owi. Zawsze jednak procesor MMX jest szybszy niż klasyczne Pentium o tej samej częstotliwości taktowania.

Nie wszystko złoto...

Tyle na temat zalet. Teraz tzw. złe wieści. Po pierwsze, konstrukcja omawianego standardu wymusza na aplikacji dzielenie rejestrów koprocesora pomiędzy obliczenia zmiennoprzecinkowe, a przetwarzanie rozkazów MMX. Rozwiązanie to powoduje, że komputer jest zmuszony przełączać się pomiędzy koprocesorem a MMX, co jest przyczyną zauważalnego spadku teoretycznej wydajności systemu, ponieważ w skrajnym przypadku zysk z nowych rozkazów zostanie zniwelowany przez czas potrzebny na wspomniane przełączanie. Między innymi dlatego właśnie autorzy gier silnie korzystających z koprocesora (np. Quake) pominęli milczeniem nowy pomysł Intela.

Po drugie i najważniejsze, standard MMX ma w sobie tylko tyle wigoru, ile aplikacje potrafiące go wykorzystać. Stanisław Jerzy Lec, jakby specjalnie na tę okazję, napisał: „chociaż krowie dasz kakao, nie wydoisz czekolady". Innymi słowy, żeby cieszyć się zaletami technologii MMX nie wystarczy sobie kupić układ wspierający MMX. Niezbędne jest jeszcze oprogramowanie, które zapewni spożytkowanie potencjalnej mocy drzemiącej w nowym procesorze, a tego wciąż jak na lekarstwo.

Dodatkowo problemem jest to, czy w ogóle będzie powstawał software, który potrafiłby w wydajny sposób wykorzystać dobrodziejstwa tej technologii. W dobie szybkiego rozwoju procesorów RISC (o zredukowanej liczbie rozkazów) niektórzy mogą uznać Intelowe rozszerzenie listy instrukcji za swego rodzaju uwstecznienie się.

Kupić, nie kupić?

Dziś, zaledwie rok po rynkowej premierze technologii multimedialnej Intela, zastanawianie sie czy zdecydować się na zakup procesora MMX nie ma już sensu. I to nie dlatego, że to takie niezbędne rozszerzenie i żyć się bez niego nie da, ale dlatego, że procesora bez MMX nie da się już praktycznie nigdzie kupić. Na własny użytek możemy porównać technologię MMX do popielniczki w samochodzie: czasem się przydaje, a czasem nie. Ale kupić samochód bez popielniczki byłoby w dzisiejszych czasach raczej trudno.

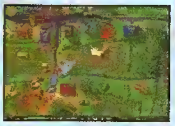
Na półki sklepowe z wielką pompą wdzierają się procesory Pentium II, również standardowo wyposażone w instrukcje multimedialne MMX. Także konkurencja podporządkowała się trendom wyznaczonym przez lidera: firmy AMD i Cyrix produkują już wersje swych procesorów z zaimplementowaną listą instrukcji MMX. Czyli, jak widać, Intel postawił na swoim. Wnioski z tego płyną dwa. Po pierwsze, samą technologię MMX można uznać za nieco przereklamowaną. Po drugie - Intel raz jeszcze udokumentował swą wiodącą pozycję na rynku procesorów.

Podsumowując, Pentium MMX nie stanowi przełomu w dziedzinie procesorów piątej generacji, jest jednak kolejnym krokiem naprzód w kierunku umilenia życia użytkownikom komputerów, zwłaszcza tym przywiązującym wagę do multimediów.

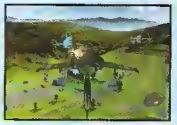
Piotr Gontarek

WYBRANE GRY POTRAFIĄCE ZROBIĆ UŻYTEK Z ROZKAZÓW MMX:

Armored Fist 2



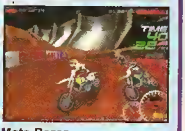
Close Combat - A Bridge Too Far



Extreme Assault

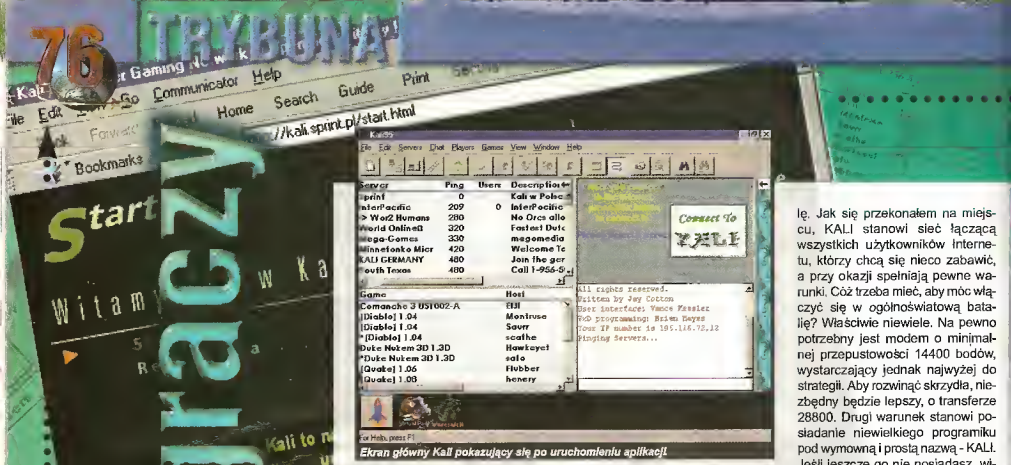
JetFighter III Platinum Edition

Microsoft Flight Simulator '98



Moto Racer

Kalirzenka graczy



Ekran główny Kali pokazujący się po uruchomieniu aplikacji

Walka z piractwem

Wszystko wskazuje na to, że KALI będzie stanowić poważną przeszkodę dla ludzi utrzymujących się ze sprzedawania kradzionego oprogramowania. Jedyną drogą, aby stać się pełnoprawnym użytkownikiem sieci jest uzyskanie numeru identyfikacyjnego kosztującego 75 zł. Oczywiście, jest on unikalny i jedyny w swoim rodzaju, ale nie w tym rzecz. Otóż podczas logowania się do KALI, specjalny serwer w Stanach Zjednoczonych sprawdza jego poprawność. Jeżeli wykryje dwóch użytkowników o takich samych identyfikatorach, natychmiast odcina im obu dostęp. Pomysłowe, prawda?

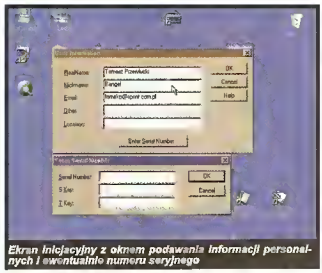
Gry komputerowe, oprócz wielu cennych zalet, mają także, niestety, wady. Jedną z nich jest niski poziom inteligencji elektronicznego przeciwnika, wskutek czego zabawa z nim po dłuższym czasie staje się monotonna i nieciekawa. Właśnie dlatego, kiedy po raz kolejny zrównamy wirtualnego nieprzyjaciela z ziemią, możemy czuć nie tyle samozadowolenie, co zwykłą irytację. Doskonałym sposobem na przedłużenie życia każdego programu jest oczywiście toczenie batalii z żywym wrogiem, reprezentowanym na przykład przez brata, siostrę czy przyjaciela. Powyższe rozwiązanie posiada jeden, ale za to bardzo istotny mankament. Zazwyczaj trudno znaleźć kogoś zaopatrzonego w sprzęt odpowiedniej klasy, a potem jeszcze namówić do przyniesienia go do swojego domu. Poza tym gra po kablu przez port RS232 stanowi gratkę tylko dla dwóch zawodników, a perspektywa zakładania w domu sieci LAN nie wydaje się zbyt zachęcająca. Nie chcę mimowolnie parafrazować reklam środków piorących, ale... „jest na to rada". Otóż od 1 grudnia zeszłego roku istnieje w Polsce sieć komputerowa przeznaczona głównie, a właściwie wyłącznie, dla graczy. Być może nawet jej nazwa, pochodząca raczej od imienia bogini śmierci, aniżeli z powieści „W pustyni i w puszczy" Henryka Sienkiewicza, jest Ci już znana. Nazwa ta brzmi - KALI.

O co tu chodzi?

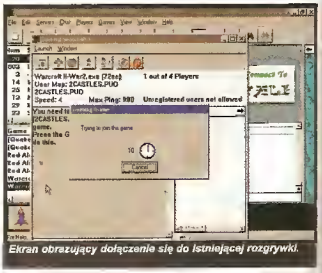
Wkrótce po otrzymaniu informacji na temat pojawienia się tej nowinki w naszym kraju, odwiedziłem firmę Sprint z Olsztyna, która jest odpowiedzialna za całe zamieszanie i nadzoruje rozwój projektu. Prawdę mówiąc, profil przedsiębiorstwa, które zajmuje się usługami telekomunikacyjnymi, nie wróżył specjalnych rewelacji. Jak powszechnie wiadomo, Panowie Informatycy zwykle nie przyznają się publicznie, że przy okazji są maniakalnymi graczami, przeżywając rozkosze komuterowej rozrywki w osamotnieniu. Moje obawy okazały się jednak niepotrzebne, o czym za chwilę. Jak się przekonałem na miejscu, KALI stanowi sieć łączącą wszystkich użytkowników Internetu, którzy chcą się nieco zabawić, a przy okazji spełniają pewne warunki. Cóż trzeba mieć, aby móc włączyć się w ogólnoświatową batalię? Właściwie niewiele. Na pewno potrzebny jest modem o minimalnej przepustowości 14400 bodów, wystarczający jednak najwyżej do strategii. Aby rozwinąć skrzydła, niezbędny będzie lepszy, o transferze 28800. Drugi warunek stanowi posiadanie niewielkiego programiku pod wymowną i prostą nazwą - KALI. Jeśli jeszcze go nie posiadasz, winieneś natychmiast udać się na stronę WWW firmy, gdzie jest on dostępny. Ponadto w chwili, kiedy czytasz te słowa, powinien być już dostępny na płytach CD dołączanych do czasopism. Nie ma róży bez ognia, przepraszam, kolców, ostrzec zatem muszę, iż będzie to wersja testowa, działająca tylko piętnaście minut. Aby uzyskać możliwość nieograniczonego dostępu do serwera, należy zapłacić jednorazowo 75 zł. Nie jest to chyba wygórowana cena, jeśli wziąć pod uwagę spore korzyści, jakie możesz odnieść z posiadania tego niepozornego cacka. I to chyba wszystko! Aha, aby móc wziąć udział w zmaganiach, należy także dysponować własną kopią gry. Potem pozostaje już czysta przyjemność. O potędze sieci świadczy bowiem nie tylko możliwość łączenia zawodników z różnych krańców świata, ale również duża elastyczność, dzięki której podłączyć się do KALI mogą nie tylko pecetowcy, posiadający DOS-a lub Windows 95, ale także użytkownicy OS2 oraz właściciele Macintosha.

Kali jeść, Kali grać!

Siadając do komputera w siedzibie Sprintu, nie podejrzewałem, co może stać się w ciągu najbliższych kilku godzin. Obok mnie do testów przystąpiło kilku pracowników firmy, po których minach stwierdzić można było, że maniakami gier



Ekran inicjacyjny z oknem podawania informacji personalnych i ewentualnie numeru seryjnego



Ekran obrazujący dołączenie się do istniejącej rozgrywki.

Inny punkt widzenia

Choć Piotr Bilski z takim zachwytem wypowiada się obok o usłudze KALI, to zdać sobie jednak trzeba sprawę, iż tak naprawdę KALI to system wymyślony po to, aby za usługi, które i tak w większości są darmowe, pobierać opłaty dzięki zintegrowaniu ich w jeden pakiet. Idealna sytuacja to taka, gdy po zakupie gry wystarczy podłączyć się do internetu, znaleźć chętnych i dołączyć się do rozgrywki, ewentualnie założyć własną, nie płacąc za to sprytnym „pośrednikom". Wbrew pozorom jest to możliwe - znakomitym miejscem do umawiania się na sieciową zabawę jest IRC, a przykładem takiej idealnej gry są produkty firmy Lucas Arts, posiadające moduł, który umożliwia łatwe hostowanie sesji, jak i bezproblemowe łączenie się do już istniejącej. I nikomu nie trzeba za to płacić.

Inna sprawa to zabezpieczenie KALI przed nierejestrowanymi użytkownikami. Niestety, wbrew chełpliwym zapewnieniom nadzorców tej sieci, poziom rzeczonego zabezpieczenia jest po prostu żenujący. Dla przeciętnie uzdolnionego gracza-sieciomana, który nie ma ochoty płacić za KALI, zdobycie kilku czy kilkunastu kodów identyfikacyjnych nie stanowi większego problemu; w razie „wpadki" taki osobnik zaczyna używać innego kodu, a prawowity właściciel musi się tłumaczyć.

Nie zamierzam w ten sposób obrzydzać nikomu korzystania z KALI. Chodzi po prostu o to, że sieć KALI nie stanowi ani rozwiązania najlepszego, ani nawet takiego dobrodziejstwa, jakim się jawi w oczach nieświadomej publiczności. To po prostu kolejny sposób, w jaki „ktoś" dorabia sobie kosztem graczy, którzy czasem nawet nie zdają sobie sprawy, że mogą istnieć inne rozwiązania.

Michał J. Adamczak

są nie od dziś. Tomasz Przewłucki, pomysłodawca i organizator opisywanej zabawy, cierpliwie wytłumaczył mi zasadę działania systemu, która pomimo wielu opcji okazje się bardzo prosta. Program do jego obsługi wygląda jak typowa aplikacja okienkowa, przyciągając jednak uwagę dwoma większymi panelami. Wyświetlana jest na nich lista serwerów z całego świata współpracujących z siecią oraz zestaw gier dostępnych w danej chwili za ich pośrednictwem. Ponieważ każde łącze działa niezależnie, nie należy się dziwić, że w określonym momencie istnieje wybór kilku(nastu) turniejów np. w Dooma. Wzorem pionierów wytyczających nowe szlaki, postanowiliśmy założyć własną rozgrywkę. Moi gospodarze zaproponowali „Duke Nukem 3D", ze względu na jego znaczną popularność wśród użytkowników KALI. Chętnie na to przystałem, mając pewne doświadczenie w rozgrywkach sieciowych właśnie w tym tematcie. Jedną z nielicznych wad tej gry jest niemożność dołączenia się nowych zawodników w trakcie zabawy, dlatego należy z góry ustalić, kto weźmie w niej udział. Ponieważ w czasie weekendu w sieci siedzi zazwyczaj sporo osób, nie było większego problemu z zaproszeniem chętnych do rozwałki.

Wkrótce po rozpoczęciu walki stwierdziłem ze zdziwieniem, że upłynęła już godzina, a ja dopiero zacząłem się rozkręcać. Wrażenie jest niesamowite, wszystko odbywa się dokładnie tak, jakby mecz toczył się za pośrednictwem lokalnej sieci - nie dają się zauważyć żadne opóźnienia. To, jak wytłumaczył mi Tomasz Przewłucki, zależy od jednego z ważniejszych parametrów połączenia, zwanego po prostu „ping". Jego wartość podawana jest w milisekundach i aby walka toczyła się płynnie w czasie rzeczywistym, nie powinna przekroczyć od 300 do 600, w zależności od rodzaju gry. Tu ujawnia się kolejna wada „Duke'a", który wymaga ok. pół minuty na zsynchronizowanie komputerów na wszystkich końcówkach. Oczywiście, zdarza się - rzadko, ale jednak - że w zabawie zechce wziąć udział osoba znajdująca się w bardzo odległej miejscowości lub też, co bywa bardziej prawdopodobne, posiadająca stary i wolny modem. Jedno i drugie wprowadza do rozgrywki opóźnienia, które potrafią zepsuć całą zabawę, i wówczas organizatorowi nie pozostaje nic innego, jak podjąć męską decyzję w imieniu większości uczestników i usunąć takiego „opóźniacza" za pomocą przycisku o wiele mówiącej nazwie „kick". To samo spotyka posiadaczy nie zarejestrowanych wersji programu (co jest widoczne na panelu uczestników). Rzecz jasna, zabieg ten stosuje się tylko w ostateczności. „Wykopani" użytkownicy mogą naturalnie poczuć zirytowanie, ale powinni zrozumieć, gry komputerowe w sieci to nie zabawa dla grzecznych dzieci i że rządzą tu twarde prawa. Dziękuję Zachodu.

Jako drugi program do sprawdzenia swych umiejętności wybraliśmy „Command & Conquer: Red Alert". Po krótkim oczekiwaniu zgłosił się chętny do starcia mieszkaniec Kanady (przynajmniej tak twierdził - struktura sieci zapewnia pełną anonimowość). Stoczyliśmy z nim kilka zaciętych bojów, które ujawniły, iż moje umiejętności jako dowódcy wojsk rosyjskich wymagają jeszcze doszlifowania (chociaż bitwy były bardzo krwawe i emocjonujące). Nawiasem mówiąc, ponieważ ogromną zaletą KALI jest możliwość tradycyjnej wymiany docinków przez wewnętrzny kanał komunikacyjny gry, chwilami, zamiast prowadzić swe armie do zwycięstwa, gorączkowo wklepywaliśmy i wysyłaliśmy „uprzejmości" do pozostałych przeciwników, co dodatkowo podnosiło ciśnienie rozgrywki, lecz obniżało jej strategiczną jakość - ale w końcu to tylko zabawa. Na szczęście.

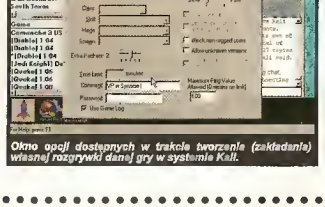
Nieco zmęczeni, postanowiliśmy odpocząć przy klasycznym symulatorze, wybierając „F22 - Lighting". Poziom reprezentowany przez nas nie należał do najwyższych i cała strategia sprowadzała się głównie do ciągłych nawrotów i walki w przelocie, ale i tak było na co popatrzeć. Walka powietrzna z żywym przeciwnikiem daje niepowtarzalną okazję do wypróbowania swoich niezawodnych chwytów, stosowanych przeciw komputerowym pilotom. Po kilkunastu zestrzeleniach umówiliśmy się, że będziemy walczyć tylko za pomocą działek i stamtąd stało się jeszcze bardziej emocjonujące. Wreszcie - zmęczony, ale i zadowolony - stwierdziłem, że upłynęły kolejnych kilka godzin, co świadczyło o ogromnej atrakcyjności systemu. Postanowiłem zostać jeszcze chwilę, by pobserwować rozmowy pomiędzy uczestnikami rozgrywek, KALI oferuje bowiem, oprócz samej gry, także osobny kanał komunikacyjny działający na zasadzie analogicznej do IRC. Podobno wielu uczestników podłącza się nie po to, aby pograć, ale przede wszystkim żeby pogadać. W tym miejscu odbywa się również wymiana doświadczeń, poglądów i map do ulubionych programów. Tak oto tworzy się nowy rodzaj społeczeństwa informatycznego, które przyczyni się zapewne w przyszłości do integracji wszystkich graczy i użytkowników Internetu.

Podsumowanie

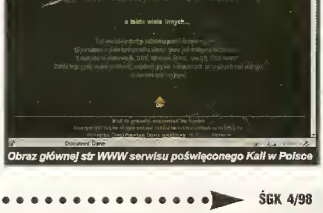
KALI zdaje się stanowić wypełnienie pokaźnej luki na rynku gier komputerowych, umożliwia bowiem nie tylko doskonałą zabawę, ale także nawiązanie kontaktów towarzyskich z ludźmi z całego świata. Bardzo istotną zaletę stanowi prostota obsługi, dzięki czemu nawet niezbyt doświadczeni użytkownicy znajdą tu coś dla siebie. Najpoważniejszą jednak zaletą jest możliwość zaproszenia internautów do zagrania w coś, co sam wybierzesz. Jeśli chodzi o repertuar programów rozrywkowych obsługiwanych przez KALI, jest on bardzo duży. Znalazłem tam właściwie wszystkie nowości, a dodać należy, że ich liczba jest już pokaźna (ok. 200 pozycji) i wciąż rośnie. Co więcej, powstają fan-kluby poszczególnych dzieł, do których zapisać się może każdy, a w których przeprowadzane są turnieje, a także dyskusje na temat wyższości świąt Bożego Narodzenia nad Wielkanocą. Sądzę zatem, iż każdy, kto posiada modem, jest przygotowany na wyższe rachunki telefoniczne (największa bolączka polskich internetowców) i chciałby zagrać z kimś inteligentniejszym od komputera, powinien w KALI zaopatrzyć się koniecznie.

Piotr Bilski
„Alien"

SKRZYNKA KONTAKTOWA
Adres, pod którym możesz dowiedzieć się wszystkiego na temat KALI:
http://kali.sprint.pl.
Adres firmy Sprint:
http://www.sprint.com.pl.



Okno opcji dostępnych w trakcie tworzenia (zakładania) własnej rozgrywki danej gry w systemie Kali.



Obraz głównej str WWW serwisu poświęconego Kali w Polsce

wywiad z twórcami Targeta

programisci Target - konferencja prasowa

TURNIEJ PRZEDPREMIEROWY TARGET

Dnia 7. marca, w krakowskim „Klubie 38", odbył się pierwszy oficjalny pokaz gry **Target** połączony z rozgrywkami sieciowymi. Program zaprezentowano przy okazji kolejnego, trzeciego już turnieju ***Quake'a*** organizowanego przez firmę SIGMA.

„Klub 38" położony jest w miasteczku studenckim i należy do Akademii Górniczo-Hutniczej. Impreza celowo została zlokalizowana właśnie w tym miejscu, gdyż jest ono „okablowane" siecią akademicką, a przy tym nie brakuje tu maniaków rozgrywek sieciowych. Oczywiście, nie tylko mieszkańcy Krakowa stawili się na to spotkanie. Wśród blisko 300 osób przybyłych na premierę wiele przyjechało z innych części Polski (patrz: lista zwycięzców).

Impreza rozpoczęła się równo o 9.00, ale pierwsi zawodnicy oczywiście pojawili się jeszcze przed jej otwarciem. Rozgrywki toczono na dwunastu stanowiskach - ośmiu do ***Quake'a*** i czterech do **Target**a. Obraz z trzech komputerów był rzucany przez rzutniki na duże ekrany (ok. 2x3 m), przy czym na dwóch można było obserwować walkę w ***Quake'a***, zaś na jednym - w **Target**. Cały klub był zaciemniony, co dawało bardzo dobre warunki projekcji, a przy tym stwarzało odpowiedni nastrój. Zadbano także o stosowną do klimatu oprawę dźwiękową, podrasowaną profesjonalnym nagłośnieniem, jakie zapewniała klubowa aparatura. Imprezę, zresztą po raz trzeci z rzędu, prowadził przy mikrofonie Piotr Poznański. To właśnie dzięki jego staraniom na bieżąco można było się zorientować, „co jest grane".

Na prezentację przygotowano specjalną wersję gry **Target** noszącą miano beta 0.07, oczywiście ze szczególnym uwzględnieniem poziomów deathmatchowych (np. level „Fabryka"). Poziomy te mają znaleźć się w wersji handlowej gry, więc sami będziecie mogli sprawdzić teren, na którym ścierali się zawodnicy. Oczywiście, przez cały czas rozgrywek na miejscu obecni byli autorzy gry - i to nie tylko po to, by czuwać nad bezkonfliktowym działaniem swojego programu, ale przede wszystkim dlatego, aby poznać opinie graczy i móc uwzględnić ich krytyczne uwagi w wersji końcowej. Dodatkowo około godziny 13.30 odbyło się z nimi oddzielne spotkanie, na którym twórcy gry opowiadali o jej tworzeniu oraz udzielali odpowiedzi na pytania widowni, zaś o godzinie 16.30 miała miejsce konferencja prasowa wydawcy, Hurtowni Oprogramowania USER, na którym przedstawiono obecny stan zaawansowania prac nad tym programem oraz zaprezentowano nowe produkty, które jeszcze czekają na premierę - przygodówkę ***Braggens Berry*** oraz strzelaninę ***Dies Irae***.

Rozgrywki turniejowe toczyły się przez cały dzień. Naturalnie, ***Quake*** wzbudzał większe emocje, co wynika z rangi tego tytułu oraz z faktu, że **Target** był publicznie pokazywany po raz pierwszy i grający w niego zawodnicy dopiero poznawali ten program. Jako pierwszy rozegrany został finał „targetowców". Główną nagrodą była płytka CD-R z turniejową wersją gry i podpisami autorów. Poza tym dla wszystkich finalistów przygotowano specjalne koszulki i znaczki **Target**, a także obiecano im, iż otrzymają pełną wersję gry zaraz po jej oficjalnej premierze. W okolicach godziny 18.00, przed wielkim finałem ***Quake'a***, odbył się koncert rockowy zespołu Scaramacco. O mało nie doprowadził on do rozpaczy Maklera, faworyta turnieju, który musiał wybierać pomiędzy walką finałową a ostatnim pociągiem do Warszawy. Na szczęście Makler wybrał to pierwsze i... dobrze zrobił, bo wygrał, co powinno przynajmniej częściowo osłodzić mu późniejszy powrót do domu. Jako zwycięzca otrzymał on nagrodę główną - kartę Monster Diamond.

Impreza zakończyła sie o 19.30. Wszyscy rozchodzili się zadowoleni i pełni wrażeń. Uczestnicy turniejów, rozgrzani stoczonymi walkami, jeszcze długo po wyjściu żywo komentowali odbyte spotkania. Podobnie jak autorzy gry **Target**, którzy oceniali tę prezentację jako niezwykle owocną. Słowem, wszyscy byli zadowoleni, o czym ma przyjemność donieść...

specjalny wysłannik ŚGK
Woderman

rozgrzywki

Lista turniejowych zwycięzców

QUAKE:
I miejsce - (Makler) Maciej Żuławski, Warszawa
II miejsce - (Yaromir) Jaromir Łański, Bogatynia
III miejsce - (Acid) Łukasz Szczepański, Łódź
IV miejsce - (Tourviel) Radosław Stachowiak, Oświęcim

TARGETA:
I miejsce - Marek Niewiorowski, Bielsko-Biała
II miejsce - Przemysław Wojtal, Nisko
III miejsce - Piotr Chmiela, Kraków
IV miejsce - Rafał Pikul, Toruń

HITY CZYTELNIKÓW ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

LOGICZNE

1.	Lemmings 30	(1)
2.	Monopoly	(3)
3.	Tetris	(2)
4.	Chessmaster 5000	(4)
5.	11th Hour	(6)
6.	The Incredible Machine 3	(5)
7.	Push Over	(7)
8.	Co do grosza	(9)
9.	Shivers	(8)
10.	Riven	(N)

ZRĘCZNOŚCIOWE

1.	Tomb Raider 2	(1)
2.	Quake 2	(2)
3.	FIFA 98	(5)
4.	MOK	(3)
5.	Carmageddon	(8)
6.	Duke Nukem 3D	(7)
7.	Grand Theft Auto	(N)
8.	Quake	(6)
9.	Tomb Raider	(4)
10.	N8A Live 98	(10)

PRZYGODOWE

1.	Ace Ventura	(1)
2.	Blade Runner	(3)
3.	Titanic	(6)
4.	Little Big Adventure 2	(2)
5.	Broken Sword 2	(4)
6.	AD 2044	(9)
7.	The Curse of Monkey Island	(7)
8.	Ecstatica 2	(5)
9.	Discworld 2	(8)
10.	Jack Orlando	(10)

ROLE - PLAYING

1.	Diablo	(1)
2.	Lands of Lore 2	(4)
3.	Deus	(2)
4.	Albion	(3)
5.	Shadows over Riva	(9)
6.	Blood Omen: Legacy of Kain	(6)
7.	Daggerfall	(5)
8.	Stonekeep	(7)
9.	Dungeon Master 2	(8)
10.	Fallout	(N)

SYMULACYJNE

1.	Rally Championship	(1)
2.	EF 2000	(3)
3.	Commanche 3	(2)
4.	X Wing v. TIE Fighter	(4)
5.	F-22 Air Dominance Fighter	(9)
6.	F22 Lightning 2	(8)
7.	Longbow 2	(N)
8.	Hind	(7)
9.	WC5: Prophecy	(10)
10.	iF-22	(5)

STRATEGICZNE

1.	C&C: Red Alert	(1)
2.	The Settlers 2	(4)
3.	Dungeon Keeper	(3)
4.	Warcraft 2	(2)
5.	Heroes of Might & Magic 2	(8)
6.	Myth: the Fallen Lords	(9)
7.	Total Annihilation	(6)
8.	Clash	(10)
9.	Civilization 2	(7)
10.	Incubation	(P)

CZY ODPOWIADA CI TA LISTA?

Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii. Wśród nadesłanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek. Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.

W tym miesiącu nagrody otrzymują:

GROMADZKI MICHAŁ (DZIERŻONIÓW)
KUDLICKI BARTOSZ (TOMASZÓW LUBELSKI)
MICHALSKI ADAM (BIAŁYSTOK)
STOLC KACPER (SOPOT)
ZEGZDA NIKODEM (NOWY SĄCZ)

NAGRODY UFUNDOWAŁA FIRMA
CD PROJEKT

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.
Litera „N" - nowość na liście
Litera „P" - powrót na listę

świat według ManJAka

Szklane domy Billa G.

Całkiem niedawno w poważnych pismach komputerowych można było przeczytać rozważania na temat „domu przyszłości", który sam będzie robił zakupy, mył samochód, gasił światło i wynosił śmieci, podśpiewując przy tym dzieciom kołysanki. Artykuły na ten temat nasycone były nieposkromionym optymizmem, który sugerował, iż właściwie to już dziś można taką chałupę postawić. No, najdalej jutro. Ba - nawet sam William H. Gates Trzeci w swej publikacji „A Road Ahead" chwali się takim cwanym domostwem. Rzesze maluczkich zachwycają się tą wizją z rozdziawionymi ustami, a mi coś się majaczy, że podobna sytuacja miała miejsce w Polsce na początku lat osiemdziesiątych, gdy zaczęły się u nas pojawiać komputery ośmiobitowe i lud święcie wierzył, że już nie będzie trzeba krów doić, skarpetek cerować, a i bimber maszyna sama upędzi lepszy. Nie da się ukryć, że technologia poszła do przodu i teraz na naszych biurkach stoją maszyny, o których się ruskim kosmonautom nie śniło; z drugiej jednak strony, każdy gracz wie, jak system nadzorujący pracę tych cudów techniki potrafi być zawodny. Każdy chyba zetknął się z drobnymi świństwami, jakie Windows 95 potrafi wycinać, niczym żywy a złośliwy duszek. Jeśli człowiek narobi drugiemu na wycieraczkę, tudzież napluje do sałatki śledziowej, to nazwiemy to „syndromem kelnera" i osobnika takiego zapraszać na imprezy nie będziemy; Windows 95 robi takie rzeczy nagminnie, ale zwie się to, na przykład, „niezgodnością software'ową" i trzeba z tym żyć, robiąc dobrą minę do tej gry i udając że „a ja na mój Windows to nie narzekam". Można tak, można też kląć na czym świat stoi i - z braku innych opcji - dalej tego systemu używać. Popuśćmy wodze wyobraźni i pomyślmy, co by było, gdyby taki Windows miał zarządzać nie tylko jednym komputerem, ale całym domem?

Poranek szarego Jana Kowalskiego mógłby wtedy wyglądać tak. Dom, o szóstej rano, mruczy na przebudzenie „dzień dobry, Dave", przygrywając do tego „Tako rzecze Zaratustra". Z lekka oszołomiony Jan dzwoni do fachowca z firmy instalującej oprogramowanie kontrolujące mieszkanie, a ten mu mówi że owszem, zmieni muzykę, ale najlepiej żeby pan Kowalski przywiózł dom do serwisu. Z lekka oszołomiony Jan K. popija poranną kawę, niestety bez śmietanki, albowiem śmietanka z lekka stęchła i spowodowała „błąd nieznany w module lodówki". Zresztą, w efekcie tegoż błędu, pan Kowalski w ogóle swojej chłodziarki nie może otworzyć, więc zostaje bez śniadania. Za to dom informuje go radośnie, że właśnie wyprowadził na spacer psa. I nie szkodzi, że Jan Kowalski psa pół roku temu zamienił na świnkę morską - od tego czasu dom jeszcze nie był w serwisie i pamięta stare ustawienia systemu. Ciut przygnębiony pan Jan idzie wziąć prysznic; namydla się, a tu bach! „Program wykonał niedozwoloną operację i nastąpi jego zamknięcie". Na szczęście - od czego stare, dobre wiadro z wodą odstawioną poprzedniego wieczoru? Kowalski kończy więc swe ablucje i wyrusza do pracy. Niestety, nic z tego - dom nie wypuści go, bo zaciął się młynek do kawy; w rezultacie pan Jan stoi pod drzwiami przez dwadzieścia minut, informowany na bieżąco przez dom, że „system nie może zakończyć zadania, proszę poczekać 20 sekund". W końcu, uwolniwszy się od uroków swego gniazdka, Jan Kowalski wsiada do autobusu, gdzie dowiaduje się, że jest już dostępna nowa wersja systemu nadzorującego pracę domu, jeszcze lepsza i wydajniejsza niż poprzednia - wymaga jedynie wymiany parapetów, spłuczki, zakupienia odpowiedniej lodówki, klamek i wieszaków oraz - najlepiej - dobudowania kilku pokoi. Program w cenie promocyjnej - jedyne 1500 złotych.

Śmieszne? Nie bardzo, jeśli wziąć pod uwagę prognozy specjalistów i zapędy Microsoftu. Być może już za kilka, góra kilkanaście lat, takie właśnie domy będą budowane „z metra", a istniejące mieszkania wyposażać się będzie w odpowiednie rozszerzenia. Oczywiście, nie za darmo i nie bezinteresownie; najpierw odpowiednia kampania reklamowa przekona cały świat, że to jest jedyna „droga ku przyszłości" i że nie można bez nowych rozwiązań żyć - potem zaś Bill Gates zarobi kolejne miliardy, wciskając rzeszom ludzi swoje „cudowne" pomysły. I dobrze, przecież zarobi je uczciwie, a odbiorcy sami sobie będą winni - w końcu, czy ktoś ich zmuszał? Jednak pieniądze to, w ujęciu globalnym, drobiazg - i być może wcale nie o nie przede wszystkim chodzi. Już w tej chwili widać, że Microsoft dąży do monopolu w najważniejszych dziedzinach oprogramowania, czego wymownym przykładem jest niedawny proces sądowy w sprawie Internet Explorera 4.0. Wyraźnie widać, jak Microsoft powoli zdobywa władzę nad naszymi komputerami osobistymi; bardzo prawdopodobne, że proces ten nie ulegnie zahamowaniu, a wręcz przeciwnie - nasileniu. I tak Microsoft zdominuje, na przykład, elektroniczne usługi pocztowe, następnie przejmie kontrolę nad rozmowami telefonicznymi (w Japonii już teraz telefony wyposaża się w system Windows CE), dostępem do internetu, czyli - ujmując sprawę ogólnie - nad przepływem informacji na całym świecie, w tym także informacji prywatnych i poufnych. A kto ma w ręce media, ten ma władzę prawie że absolutną. To jednak nie koniec - w dobie rozwijającej się komputeryzacji i „internetyzacji" wszystkich dziedzin życia, nie do odrzucenia może stać się pokusa przejęcia elektronicznej kontroli nad całym światem. Fantazje? Być może, ale w chwili, gdy każdy aspekt naszej egzystencji kontrolowany będzie przez w pełni skomputeryzowany dom, który z własnej inicjatywy będzie serwował odpowiednie programy telewizyjne, subskrybował wybrane magazyny (internetowe, naturalnie), troszczył się o dobór odpowiednich lektur dla naszych dzieci, a do tego zbierał i przechowywał gdzieś w ukrytych bazach danych najróżniejsze informacje na nasz temat, to nawet nie zauważymy, jak te fantazje staną się prawdą. Zbyt już przywykniemy do wygód oferowanych przez sterowane mikroprocesorem mieszkanie, aby rezygnować z nich w imię buntu przeciwko praktykom monopolistycznym jakiejś tam firmy. Przekonani, że bez takiej totalitarnej kontroli po prostu nie możemy żyć, spokojnie oddamy świat w ręce jednej firmy, tym samym spełniając odwieczne marzenie tajnych towarzystw o centralnym Rządzie Światowym. I jeszcze wyłożymy na jego powstanie własne pieniądze...

Jutro przeprowadzam się do ziemianki.

ManJAk

Między nami, graczami...

POLACY NIE GĘSI 2 - CZARNA POLEWEKA

Jak być może pamiętasz, ponad rok temu, w numerze 12/96, rozwodziłem się na temat języka polskiego stosowanego w światku komputerowców. Wyjaśniałem wówczas, iż wytworzony slang nie jest może idealny, ale w zupełności wystarcza. Podstawową funkcją języka jest komunikacja i ta właśnie rola wydaje się tu być wypełniana w stu procentach. Co więcej, upierałem się - i nadal się upieram - iż nawet ogromna ilość makaronizmów nie powinna być przez nikogo krytykowana, gdyż te właśnie zbliżają nas do Europy i do NATO, co przecież w dzisiejszych czasach bardzo się chwali. Proponowałem przy tym, że jeśli już trzeba coś zmieniać, to niech to będą zmiany jednolite, a nade wszystko rozsądne. Sam nawet zaproponowałem kilka, ekhem, unowocześnień. Naturalnie, cała ta dysputa była czysto teoretyczna i absolutnie nie traktowałem jej serio, ale raczej jako dobry żart. I, niestety, byłem w błędzie, bowiem są ludzie, którzy zapatrują się na powyższe inaczej, wcale przy tym nie żartując. To właśnie za ich sprawą temat ten nieustannie powraca niczym bumerang - a to za przyczyną projektu ustawy o ochronie języka polskiego (kurcze, nie wiem dlaczego, ale zaraz nasuwają mi się takie hasła, jak "czystość rasowa" i „Polska od morza do morza"), to znów przy okazji współpracy międzynarodowej między Polską a Billem Gatesem w postaci wizyty tego ostatniego w tym pierwszym. Dla jasności, pierwszy przykład zawiera element irracjonalny, zaś drugi przeciwnie, jak najbardziej racjonalny, żeby nie powiedzieć: racjonalizatorski.

Wspomniana wizyta miała miejsce w marcu we Wrocławiu i poza zwiedzaniem tego przepięknego miasta, szef Microsoftu spotkał się w celach zawodowych... z profesorem Miodkiem. Nigdy byście nie zgadli, ale obydwaj panowie rozmawiali na temat poprawności języka polskiego w produktach Microsoftu. Pomijając fakt, że Bill Gates pozwolił sobie oświadczyć w imieniu reprezentowanej firmy, „że naszym obowiązkiem jest podniesienie warstwy językowej aplikacji Microsoftu na jeszcze wyższy poziom" (przy czym warto zwrócić uwagę na słówko „jeszcze"), sam pomysł - trzeba to przyznać - jest przedni. Profesor Miodek to chyba największy w kraju autorytet w dziedzinie poprawności mowy ojczystej (do tego mój prywatny idol) i jeśli to on właśnie będzie sprawował pieczę nad lokalizacją poszczególnych produktów Microsoftu, to wszyscy możemy spać spokojnie. Inna sprawa, że nie sądzę, aby pan profesor miał na tyle wolnego czasu i był w stanie zająć się wszystkim osobiście. Zwłaszcza, że przecież ma swoją pracę naukową, wykłady na uczelni i program w telewizji. Obawiam się, że będzie on jedynie zarządzał wszystkim baaardzo ogólnie, zaś przy samej klawiaturze zasiądą mniej pojętni „tachowcy", którzy zgotują nam istną rewolucję językową, dzięki której Windows 98 będzie zrozumiały dopiero w roku 2012. Ale, jak to się mówi, nie zapeszajmy. Na razie projekt rysuje się klarownie, a pomysł jest po prostu wspaniały.

Muszę przyznać, że trochę zazdroszczę kolegom po klawiaturze czyli tak zwanym „poważnym" komputerowcom. W ich światku przynajmniej wszystko jest jasne. Producent chce sprzedać swój produkt także w Polsce, więc w pierwszej kolejności myśli o polskojęzycznej wersji. W dodatku nie robi tego na lapu capu, tylko wali prosto do uznanego autorytetu w tej dziedzinie i tym samym podnosi markę swojego produktu. Choć Bill Gates nie cieszy się powszechną miłością komputerowców, to jednak trzeba mu oddać, że są sprawy, do których podchodzi profesjonalnie. Zresztą nie jest on żadnym wyjątkiem. Równie zawodowe podejście wykazują zazwyczaj i inni producenci softu - z wyjątkiem producentów i dystrybutorów softu rozrywkowego czyli gier komputerowych. Tutaj akurat panuje wolna amerykanka. Jeśli już ktoś poważy się spolszczyć jakąś grę, to zazwyczaj pojawia się ona na dwa lub trzy miesiące po premierze w Mozambiku, nie mówiąc o tym, że tekstu w niej tyle, co kot napłakał i na dobrą sprawę nic nie usprawiedliwia takiego opóźnienia. Przy tym wszystkim takie eksperymenty czyni się najwyżej raz na pół roku, żeby nas przypadkiem za bardzo nie rozpieścić, bo jeszcze by się nam w głowach poprzewracało (ciemna maso, tobie wystarczą instrukcje po polsku; cieszta się, że mata chociaż to - i to tylko w tej cenie!).

Już słyszę głosy protestu - problem jest bardziej złożony i trzeba tu także brać pod uwagę opłacalność całego przedsięwzięcia, a z tą jest już różnie, zważywszy na ilość sprzedawanych w Polsce kopii. Ja jednak i na to mam odpowiedź. Otóż ilość sprzedanych kopii tylko w połowie zależy od postawy klientów. Za drugą połowę odpowiadają producenci i dystrybutorzy. Jeśli im samym nie zależy, jeśli nie przeznaczają środków na promocję, jeśli nie dbają o klienta właśnie takimi zabiegami, jak lokalizacja gry, a jednocześnie zawyżają ceny na maksa, to nie ma się co potem dziwić, że sprzedawane supernakłady to 10 (słownie: dziesięć) egzemplarzy. Jak się chce zarobić, to trzeba najpierw zainwestować - przypominam o tym, bo chyba co poniektórzy osobnicy w naszym kraju o tym zapomnieli.

Na tym nie koniec. Pomijając częstotliwość, z jaką ukazują się polskojęzyczne wersje gier, największą bolączką praktycznie jest jakość instrukcji i dialogów tychże. I nie chodzi mi wcale o czynione tu i ówdzie literówki, bo te w końcu zdarzają się każdemu, ale o widoczny brak porządnego tłumacza, jak i, o zgrozo, porządnego redaktora. Zwłaszcza tych ostatnich chyba w ogóle przy produkcji się nie uwzględnia, zakładając, że „jakoś to będzie". W rezultacie powstają potem dzieła pełne dziwacznych kalamburów słownych, które są zrozumiałe jedynie przy użyciu maszyny deszyfrującej. To właśnie przez tego rodzaju „eksperymenty", ustawa o ochronie języka polskiego w aspekcie komputeryzacji wraca w ogóle do publicznych rozmów, ilustrując potrzebę jej zaistnienia, choć prawdę mówiąc, nie sądzę, aby po wejściu w życie wyeliminowała podobne praktyki. Zamiast tego na pewno wkroczy z mocą wodospadu na inne rejony naszego poletka. Miast wymagać poprawności językowej w instrukcjach oraz dialogach, jak słońce na niebie, zacznie od końca, a więc w pierwszej kolejności zabierze się za nazwy firm z tej branży (dzięki Bogu, że nazywamy się „Świat Gier Komputerowych") oraz tytuły gier. Czasem taktycznie jest to zasadne, bo na przykład taki „Wacuś the Detective", którego niedawno opisywaliśmy, to po prostu karkołomna szarża na mowę ojczystą. Na brzmienie tego tytułu, ani chybi, sam Rej zrobiłby Rejtana. Natomiast „polonizacja" na siłę tytułów zachodnich produkcji niekoniecznie już miałaby sens, a firm na pewno. Kto chciałby zagrać w „Rozkazywanie i zdobywanie" autorstwa Studia Zachodniego Lasku i Dziewiczości Współczynnej (Command & Conquer - Westwood Studios/Virgin Interactive). Albo w „Ciężki sprzęt" autorstwa Aktywizji (Heavy Gear - Activision). Właśnie dlatego uważam ową ustawę, jak i wszystkie odgórne działania dążące na siłę i bez znajomości tematu do regulacji podobnych zjawisk, za niepotrzebne, a nawet szkodliwe i będę z tym walczył, póki sił.

No, dość tego jadu. Ustawa jeszcze w powijakach, a ja mam wrażenie, że ostatnio w naszej branży jest jakby coraz lepiej i liczę, że od tego lepiej będzie jeszcze lepiej. Roszada wśród dystrybutorów trwa, wojna cenowa rozpoczęta, przystąpiono też do lokalizacji kilku poważnych tytułów. Życie toczy się dalej.

Gracz

KANTYNA

Czy zastanawiałeś się kiedyś, skąd się wzięły gry strategiczne? Odpowiedź wydaje się oczywista: to przeniesienie rzeczywistości na komputer. Nie ma tu znaczenia, czy gra dotyczy historii, współczesności czy przyszłości. Źródłem natchnienia dla programistów stał się obraz poznany w szkole, wyniesiony z telewizji czy z książek. Wszak oddziały, którymi dowodzisz na ekranie monitora, to nic innego, jak zmodyfikowany obraz prawdziwej armii. Niezależnie jakiego słowa na grupę wojska wymyślą twórcy gry, zawsze znajdziesz jej odpowiednik w rzeczywistości. A jak został ukształtowany dzisiejszy obraz armii? Skąd wziął się podział na kompanie, pułki czy dywizje? Jakie jest źródło dzisiejszego poglądu na wojnę?

Za twórcę nowoczesnej myśli wojskowej uważany jest Karl von Clausewitz. On to właśnie stworzył monumentalne dzieło zatytułowane „O wojnie", w którym wyłożył swój pogląd na cele wojny i strukturę armii. Myślą przewodnią tej książki są słowa „Wojna to kontynuacja polityki". Właśnie wokół tego sformułowania stworzył on swoją wizję nowoczesnej wojny. I choć ta za jego życia nie znalazła jeszcze poparcia w kręgach hierarchii dowódczej, w kilkanaście lat po jego śmierci stała się podstawą polityki wojskowych. Jej podstawy zostały zachwiane dopiero podczas I Wojny Światowej, gdy cele polityczne utonęły w potokach krwi.

Karl von Clausewitz żył na przełomie XVIII i XIX wieku. Jako żołnierz brał udział w wojnach napoleońskich, walcząc z Francuzami najpierw w szeregach armii pruskiej, a potem rosyjskiej. Został wychowany w duchu pułkowym, w którym ośrodkiem całego życia była macierzysta jednostka. Wszystkie jednostki podlegały monarsze, a służba w nich otoczona była powszechnym szacunkiem. Żołnierzy nie interesowały cele ani powody wojny - ich zadaniem było jej wygranie. Taka postawa doprowadziła właśnie do klęski armii pruskiej w wojnie z Napoleonem. Wojska francuskie, ożywione duchem niedawnej rewolucji, walczyły dla idei. Żołnierze wierzyli, że niosą wolność uciskanym. Ich postawa na polu walki zaskoczyła przeciwnika nie przygotowanego do spotkania z wrogiem pogardzającym śmiercią. To zjawisko stało się powodem powstania dzieła Clausewitza.

„O wojnie" jest traktatem mówiącym o potrzebie zmian w skostniałym świecie armii. Clausewitz proponował uelastycznienie armii, większe jej uświadomienie. Chciał, by wojsko stało się sprawnym narzędziem w rękach polityków, a wojna - ostatecznym, ale powszechnie popieranym sposobem rozwiązywania sporów międzynarodowych. Wprowadzenie jego myśli w życie diametralnie zmieniło obraz wojska. Na początku XIX wieku armia stanowiła odrębną kastę rządzącą się własnymi prawami. Stanowiska dowódcze zajmowali szlachetnie urodzeni, a pobór mas wojska prowadzono przymusowo w ograniczonych ilościach. Prości żołnierze służyli bezterminowo, ale na tyle zżywali się z jednostką, że po zakończeniu służby nadal przebywali w pobliżu garnizonu. Po niespełna stu latach każdy mężczyzna w wieku poborowym miał książeczkę wojskową, przesłużył w armii określony czas i gotowy był stanąć na wezwanie do walki. Armia się upowszechniła.

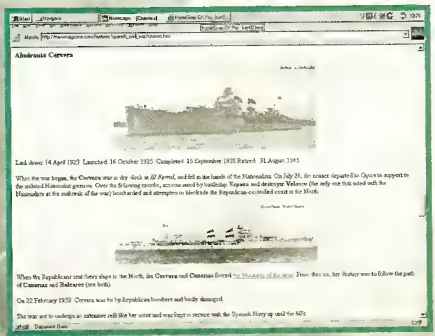
Jeśli popatrzysz na otaczający Cię świat, to zobaczysz, że niewiele się od tego czasu zmieniło. Mimo upływu lat, rozwoju techniki, dwóch wojen światowych i licznych konfliktów lokalnych - wojny nadal toczone są o cele polityczne i tylko czasem przeistaczają się w starcia na wyniszczenie. Myśl Karla von Clausewitza nadal więc pozostaje na czasie.

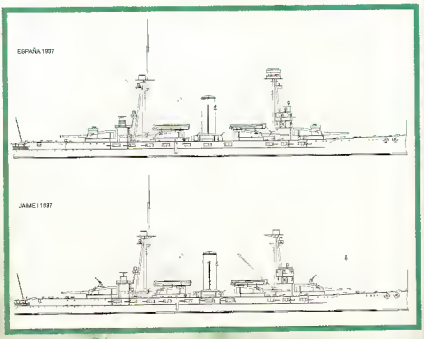
Marszałek Polny Klawiatury
Heinz Futeral

Prezentowana w tym miesiącu strona WWW dotyczy morskiej historii Wojny Domowej w Hiszpanii w latach 1936 - 39. Jej twórca - Manuel P. Gonzalez Lopez - przedstawia w niej przebieg działań wojennych prowadzonych przez poszczególne okręty flot republikańskiej i faszystowskiej. Wojna ta jest w Polsce mało znana; kojarzy się głównie z takimi hasłami, jak Legion Kondor czy gen. Świerczewski. Jej morski aspekt pozostaje nadal mało znany. Dzięki tej stronie będziesz mógł się dowiedzieć, jakie okręty znajdowały się we flotach zwaśnionych stron, poznać historię poszczególnych jednostek i zapoznać się z ich szczegółowymi planami.

http://navismagazine.com/features/spanish_civil_war/spanishcivwar.htm

H. F.





Tawerna

NOWINKI

Na horyzoncie pojawił się nowy tytuł RPG planowany na czwarty kwartał tego roku. Jest nim „Septerra Core" (TBA/Valkyrie Studios). Gra będzie zawierała 200 lokacji, które obejrzysz w rzucie izometrycznym („Diablo", „Fallout"). Jej bohaterowie, jako żywo, przypominać mają postacie z mangowych kreskówek, ale wykonane w trzech, a nie w dwóch wymiarach.

o o o

Najstarszy na świecie magazyn poświęcony grom komputerowych, „Computer Gaming World", określił grę „Ultima Online" jako największą wpadkę rolplejową roku. Jednocześnie redaktorzy tego pisma docenili grę „Fallout" (opisywana w tym numerze ŚGK), uznając ją za bardzo poważnego pretendenta do tytułu najlepszego rolpleja roku.

o o o

Jeśli znudzą się Wam rolpleje, to sięgnijcie po gry z pogranicza. Polecam Wam zwłaszcza „Warhammer: Dark Omen" (2 kwartał) - druga część doskonałej strategii wojennej; „Hordes" (2 kwartał) - postindustrialna strategia czasu rzeczywistego; „Mask of Eternity" (2 kwartał) - przygodówka z cyklu King's Quest; „Siege" (2 kwartał) - strategia wojenna; „Redguard" (2 kwartał) - gra 3D; „Warcraft: Lords of the Clans" (3 kwartał) - przygodówka osadzona w realiach znanego przeboju, tj. gry „Warcraft"; „Tribal Lore" (3 kwartał) - strategia 3D osadzona w klimacie kultury celtyckiej; „Nightmare Creatures" (4 kwartał) - coś dla miłośników „tombiaków"; „Dungeon Keeper 2" (4 kwartał) - wiadomo, o co chodzi; „Ubik" (4 kwartał) - gra na podstawie jednej z najgłośniejszych powieści SF autorstwa P.K.Dicka (być może zostanie w całości spolszczona).

Dzisiejszą „Tawernę" w większości wypełni list od tajemniczego Yurvaha, przy czym zamieszczam jedynie jego końcowy fragment, bo to on właśnie wydał mi się najciekawszy i najbardziej nośny. Wcześniej autor pisał o tym, że wraz z przyjacielem grał w takie przeboje, jak „Black Crypt", „Dungeon Master" czy gry z serii „Eye of the Beholder" - we dwóch na jednym komputerze, dzieląc się bohaterami i współpracując ze sobą. W liście można przeczytać o klimacie, jaki wówczas towarzyszył zabawie, o relacjach pomiędzy prowadzonymi postaciami, a nawet o sprawach pobocznych czyli o dobrej herbacie i domowej pizzy w przerwach. Całość zaś kończy się tak:

Od dzieciństwa chronicznie nienawidziłem gier i zabaw, w których jeden wygrywał, a drugi przegrywał. Jasna sprawa, nie lubiłem przegrywać, ale i nie byłem w stanie odczuwać radości ze zwycięstwa, widząc smutną twarz partnera. Dlatego już dawno temu szukałem gier, gdzie można grać z kimś ramię w ramię, a nie przeciwko sobie. Moim pierwszym odkryciem tego typu, moim pierwszym RPG, była polska gra żetonowa „Labirynt śmierci", znakomita pozycja. Do dzisiaj mam dwa egzemplarze tej gry w doskonałym stanie. Potem szukałem już tylko takich rozrywek. Grałem w grę „Dreszcz" (to rozrywka dla jednej osoby, niestety, ale przynajmniej przegrać mogłem tylko ja) i wiele innych, których tytułów już nawet nie pamiętam. Zwieńczeniem moich poszukiwań, z których jak widać nie zdawałem sobie sprawy, zostały komputerowe RPG. To że są nastawione na współpracę, a nie na współzawodnictwo, jest w nich naprawdę wyjątkowe. To dlatego kojarzy mi się z nimi jakiś taki spokój i bezpieczeństwo, bez niezdrowego podniecania się rywalizacją. Czysta przygoda i czysta radość.

Jeden z moich znajomych, z którym od czasu do czasu grywam w karciankę „Star Wars", mawia po wygranej partii: Ja gram po to, żeby wygrać". Nigdy tego nie zrozumiem. Ja gram po to, żeby grać. I do tego właśnie służą rolpleje.

Kiedyś trochę interesowałem się filozofią dalekiego wschodu (kto z nas się nią nie interesował?). Dzięki temu zrozumiałem przynajmniej jedną różnicę między duchem zachodu i wschodu. Zresztą tę różnicę dokładnie odzwierciedla rozmieszczenie „Kantyny" i „Tawerny" w Świecie Gier Komputerowych. „Kantyna" jest na zachodzie, a „Tawerna" na wschodzie. Duch wschodu to idea współpracy, kooperacji, wspólnego budowania. Duch zachodu to rywalizacja, igrzysko, indywidualność. Gry RPG zawierają w sobie ideę wschodnią, buddyjską (oczywiście, ukrytą), a gry nastawione na rywalizację, których najlepszym przykładem są pozycje strategiczne, przedstawiają ideę zachodnią. Oczywiście, nie chcę tu redukować obu tych idei do powyższych, bardzo uproszczonych stwierdzeń, ale rozumiesz mnie, Kacie.

Yurvah

List pozostawiam bez komentarza. Autor, oczywiście, dostaje ode mnie grę komputerową. Czekam na przemyślenia innych rolplejowców. Może przy okazji napiszecie, podobnie jak Yurvah, o swoich początkach, a także poradzicie młodszym od siebie graczom, jakimi kryteriami powinni kierować się w doborze tytułów (wymieńcie na przykład swoją prywatną Listę Przebojów Wszechczasów). Do zobaczenia za miesiąc.

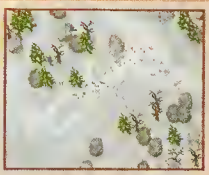
dyrektor Izby Tortur
imć KAT

GRY, NA KTÓRE CZEKAMY - CZYLI ROLPLEJOWE HITY DRUGIEGO KWARTAŁU '98

MIGHT & MAGIC 6
(3DO)

BALDUR'S GATE
(INTERPLAY)

BATTLESPIRE
(BETHESDA)



JA2: DEADLY GAMES
(SIRTECH)

DODATEK SPECJALNY SGK

KONSOLA

W tym wydaniu „Konsoli" daniem specjalnym jest cieplutki jeszcze przebój pt. Betrayal. Szczerze mówiąc, gra ta spowodowała w naszej redakcji niezłe zamieszanie. Czegoś takiego jeszcze nie widzieliśmy i praktycznie każdy z redaktorów chciał w nią zagrać pierwszy, wskutek czego przez redakcję przetoczyła się seria zaciętych bojów. Jak się okazało, kampanię tę wygrał osobnik niepozorny o psudonimie zawodowym Hammerek. Wkrótce też wydało się, że Betrayal działa jak silny narkotyk. Hammerek od paru dni nie otwiera drzwi, nie odbiera telefonów. Nikt nie wie, co się z nim stało, a Naczelny zamierza nawet posłać do niego brygadę uderzeniową Frakcji 3D, w celu odbicia gry. Całe szczęście, że Hammerek zdążył przysłać drukowany obok opis, bo brygada już by pewnie u niego zagościła. Jak wynika z recenzji, Betrayal to największy hit w historii gier konsolowych, wyznaczający zupełnie nowy kierunek. Czy oznacza to zupełną zmianę trendów - czas pokaże.

Wujek Włodek

NOWINKI

Legendarna już grupa Old Bulls szykuje niesamowite cacko dla posiadaczy konsol. Nieznany jest jeszcze tytuł gry, ale to, co widziałem, zatkało mnie. Ta trójwymiarowa strzelanina posiada niesamowicie dopracowaną grafikę, przy której Quake 2 z użyciem karty 3D wygląda nader żałośnie. Tekstury w grze są w tak wysokiej rozdzielczości, że aż dech w piersi zapiera. Najlepszym przykładem jest leżąca na początku pierwszego poziomu pognieciona gazeta, którą można podnieść, a nawet przeczytać! Mało tego, gra jest niezwykle realistyczna, dzięki czemu możliwe jest użycie tej gazety jako broni (chociaż z raczej marnym skutkiem), jak również niszczenie wszystkiego co się da, czyli mebli, przedmiotów, elementów krajobrazu. Dzięki zastosowaniu specjalnej przystawki dołączonej do gry (koszt jej wyprodukowania jest niezwykle niski i wynosi niecałe 10 zł) program da możliwość zabawy ośmiu (!) graczom za pomocą jednej konsoli i dowolnej liczby monitorów - odbiorników telewizyjnych. Jak obiecują autorzy, ilość monitorów będzie dowolnie konfigurowalna, dzięki czemu np. czterech graczy będzie mogło grać za pomocą jednego telewizora i urządzić polowanie na kolegę, który będzie znajdował się w drugim pokoju! Rewelacja!

konsola: PSX + Saturn
producent: Old Bulls
data: 29 luty 1999

Dragon Force 2. Część pierwsza gry nie okazała się takim hitem, jak spodziewali się autorzy, jednak nie przeszła bez echa. Firma Sega zdecydowała się na wypuszczenie drugiej, mocno poprawionej części gry. Jak to bywa w tego typu grach, poprawie uległa grafika, oprawa dźwiękowa, a także rozbudowany został sam świat gry. Zobaczymy, czy przypadkiem Dragon Force 2 nie okaże się niewypałem

konsola: Saturn
producent: Sega
data: już jest!

Shining Force 3. Zauważyłem, że ostatnimi czasy bardzo ożywił się rynek konsolowych gier RPG. Do tej pory prym wiodło Playstation ze swoim Final Fantasy 7, z tego jednak co widziałem, stan ten może się niebawem zmienić, a to za sprawą Shining Force 3. Gra ta w gruncie rzeczy jest dość podobna do Final Fantasy, choć moim zdaniem autorzy nie popełnili tu błędów swoich poprzedników. Przykładowo w Shining Force 3 lepiej rozwiązano walkę. Jak prezentuje się całość - już wkrótce

konsola: Saturn
producent: Sega
data: maj 98

zebrał i przedstawił Kłomczuch

FIFA - Road to Wo

konsola: Playstation + gra: zręcznościo

Zdaje mi się, że wkraczamy w nową erę gier sportowych. Najlepszym na to dowodem jest właśnie **FIFA 98**. Pamiętam jak jeszcze kilka lat temu gry symulujące zawody piłkarskie przedstawiały pole gry z lotu ptaka. Później autorzy tego typu gier zainteresowali się grafiką trójwymiarową. Niestety, rozwój oprawy graficznej nie poszedł w parze z ulepszeniem grywalności. Dopiero teraz (i stąd twierdzenie o nowym wieku gier sportowych) twórcom udało się stworzyć doskonałą harmonię pomiędzy tym dwoma elementami.

FIFA 98 na Sony Playstation wygląda o wiele lepiej, niż dziesiątki innych piłek nożnych przeznaczonych na komputery klasy PC i to o tak wielkich wymaganiach, iż jedna z części takiego komputera (np. karta graficzna) przewyższa cenowo całą konsolę. Inna sprawa, że ten sam tytuł w wersji pecetowej prezentuje się efektowniej (wysoka

Betrayal

konsola: PSX, Saturn, CD-32 + gra: strategiczna + producent: Sellic Inc.

Ta gra zadziwiła mnie już na samym początku. Po tak mało mówiącym tytule spodziewałem się przeboju na miarę północno-koreańskich gier shareware na komputery klasy **ZX-81**. Prawda okazała się zupełnie inna. Muszę przyznać, że czegoś takiego jeszcze nie widziałem. Weźmy choćby introdukcję. Wszelkie ***Soul Blade'y*** i ***Tekkney*** mogą się po prostu schować. Przyznał to nawet Wujek Włodek, którego cudem pół dnia po obejrzeniu pierwszych sekund filmiku. Musisz wiedzieć, że intro do gry trwa dokładnie 20 minut i jest przez okrągły czas niezwykle dynamiczne. Już tylko z tego powodu warto kupić **Betrayal**.

Przejdźmy do konkretów. Idea gry jest dość prosta. Wcielasz się w postać młodego księcia i za pomocą intryg, przekupstw, a także morderstw, jeśli zajdzie taka konieczność, musisz przejąć władzę na dworze średniowiecznego władcy Brytanii. Do gry dołączono specjalny mikrofon, za pomocą którego wydajesz rozkazy swojej postaci, a także rozmawiasz z innymi. Podczas gdy prowadzisz dowolną dysputę z komputerowymi postaciami, ich twarze widoczne są na ekranie, a jakość ich animacji (nieprawdopodobna mimika) po prostu zwala z nóg! W ogóle grafika w tej grze jest oszałamiająca. Wszelkie karty graficzne najnowszej generacji mogą się schować w porównaniu z tym, co oferuje nam ten program. Akcja w całości toczy się w środowisku 3D (coś a la Doom) i charakteryzuje się ogromną dynamiką. Animacja jest niezwykle płynna, oświetlenie rewelacyjne, tekstury zabijają na miejscu. Trzeba mieć naprawdę wiele silnej woli, żeby nie stracić przytomności przy pierwszych kilku godzinach zabawy.

Tobie muszę napisać coś, co jeszcze bardziej Cię zaskoczy. Autorom udało się uzyskać imitację sztucznej inteligencji! Oczywiście, nie należy spodziewać się zbyt wiele, ale i tak to ogromny krok naprzód w dziedzinie gier. Naturalnie ma to swoje zastosowanie w grze. Postacie uczą się Twojego zachowania, a czasem nawet potrafią wykorzystać Twoje własne słowa i czyny przeciwko Tobie lub naśladować Cię. To wystarczy, aby napięcie wzrosło do maksimum.

Tak to największa porcja strategii, [illegible] Przyznam, dziwnej strategii, ale pomysły tu zawarte w zupełności sprawdzają się w grze. Jak nigdzie indziej, tutaj trzeba wykazać się nie tylko zręcznością, ale także nie lada sprytem. Jeśli czujesz się na siłach, sprawdź, czy posiadasz wystarczające predyspozycje, aby zostać królem. Jak w każdym razie życzę Ci powodzenia.

Hammerek

d Cup 98

producent: Electronic Arts

rozdzielczość jednak robi swoje), ale pamiętajmy o wspomnianych już różnicach w cenie sprzętu! Sama gra jest wprost rewelacyjna. Mogę jedynie powiedzieć, że grafika to po prostu majstersztyk, podobnie jak oprawa dźwiękowa, która także stoi na bardzo wysokim poziomie. Ponadto animacja podczas gry jest bardzo płynna, a dopracowane ruchy zawodników sprawiają, że fanom tego sportu robi się miękko na sercu.

Na koniec muszę Cię jednak ostrzec przed jedynym jedyny mankamentem tej gry! Otóż składając do **FIFA 98**, powinieneś koniecznie zastanowić się nad konsekwencjami swego czynu, bowiem gdy już zaczniesz grać, nie wiadomo kiedy się od oderwiesz od zabawy! Mówiąc wprost, wiedz, że gra ta jest najnormalniej w świecie chorobliwie wciągająca.

Wujek Włodek

PS. Grę do recenzji dostarczyła firma LEM.

Rampage World Tour

konsola: Playstation ✦ gra: zręcznościowa ✦ producent: Midway

Czy pamiętasz może grę Rampage na poczciwe ośmiobitowce? Pewnie nie. Nie martw się. Otóż dzięki firmie **Midway** będziesz mógł zobaczyć, w co grali nasi ojcowie.

Rampage World Tour jest bardzo dziwną grą, bowiem można by o niej powiedzieć, że jest to pozycja oryginalna i pomysłowa, gdyby nie fakt, że tak naprawdę jest to niewiele różniąca się od pierwowzoru kontynuacja. Różnica polega jedynie na tym, że tym razem wcielisz się nie w postać wojownika ratującego świat przed zagładą, ale właśnie w jednego z trzech stworów, które chcą świat do zagłady doprowadzić. Jako potężny goryl a la King Kong, wielki wilkołak lub smok o wyglądzie Godzilli - będziesz musiał przespacerować się po świecie, doprowadzając wszystko, co napotkasz, do ruiny. Sprowadza się to do tego, że będziesz musiał wskakiwać na budynki, wybijać szyby, niszczyć mosty, pożerać ludzi, kopać pojazdy. Czyż to nie piękne? Nareszcie można się wyżyć i odpłacić rodzajowi ludzkiemu za wszystkie krzywdy jakich doznałeś! Gra jest dość urozmaicona, po miastach biega wiele dziwnych stworzeń (ludzie, żołnierze itp.), budynki są różnych kształtów, znalezione rzeczy mają różne właściwości - mówiąc krótko, gra na pewno długo Ci się nie znudzi. Niestety, poza wszystkimi wspomnianymi zaletami, mianem których **Rampage World Tour** ma jedną, za to bardzo wielką wadę! Jest nią tandeta grafika. Ja rozumiem, że autorzy chcieli podejść do tematu humorystycznie, ale czy musieli posunąć się aż do tak „wyuzdanej" wizji plastycznej?

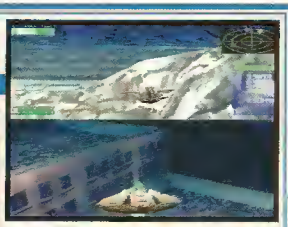
Wujek Włodek

Critical Depth

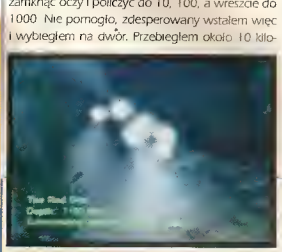
konsola: Playstation ✦ gra: strzelanina ✦ producent: GT Interctive

Jakże się udeszyłem, gdy po włączeniu tej gry okazało się, że jej twórcami są ludzie z teamu SINGLETRAC. Być może nie pamiętasz, ale to właśnie ta firma stworzyła niesamowity hit, którym jest ***Twisted Metal 2***. Hite ten do dnia dzisiejszego jest jedną z moich ulubionych gier (z całą pewnością znalazłaby się w moim TOP TEN, a może nawet TOP FIVE!).

Prawdę powiedziawszy, dziopada chwytałem drżącą ręką, gdyż wizja podwodnych walk niesamowicie mnie podniecała. Tytułowe grafika i początkowa animacja okazały się wykonane dużo lepiej, niż w ***Twisted Metal***. Także po muzyce dało się odczuć, że twórcy SINGLETRAC stali się jakby bardziej doświadczeni w produkcji tego typu dzieł. Drżenie rąk stawało się coraz bardziej uciążliwe. Musiałem zamknąć oczy i policzyć do 10, 100, a wreszcie do 1000. Nie pomogło, zdesperowany wstałem więc i wybiegłem na dwór. Przebiegłem około 10 kilometrów, po czym zdyszany wróciłem do domu. Lekarz polecił mi kiedyś taką kurację w wypadku zbyt wielkiego podniecenia (tak to już jest, gdy pracuje się w redakcji Świata Gier Komputerowych, nazwijmy to chorobą zawodową). Cały mokry - bo akurat padał deszcz - ponownie zasiadłem przed monitorem. Ręce nadal mi drżały, ale teraz śmiało mogłem powiedzieć, iż jest to spowodowane wysiłkiem.



Po tych wszystkich perturbacjach, wreszcie gra doczytała się i... zaparło mi dech. Moim oczom ukazała się naprawdę dobrej jakości grafika 3D. Także efekty świetlne, choć Playstation jest z nich przecież słynne, zaskoczyły mnie jakością oraz pomysłowością. Wykonanie [illegible] z wielką starannością i mimo tego, że niektóre morskie stworzonka wyglądają czasem śmiesznie, całość sprawia naprawdę piorunujące wrażenie. Żałuję tylko, że twórcy nie postarali się o płynność animacji gry, przez co czasem ma się wrażenie jakby ruch odbywał się drobnymi skokami. Podobna sytuacja miała miejsce w ***Twisted Metal***, jednak tam nie było to tak denerwujące, jak w **Critical Depth**. Z drugiej strony nie dziwię się, że taki mankament znalazł tu miejsce. W końcu w grze zastosowano dużo bardziej skomplikowane obiekty, niż w ***Twisted Metal***, a do tego nawet sama scenera jest jakby bardziej złożona (nierówne skały podwodne to nie to samo, co gładkie powierzchnie budynków). Trzeba powiedzieć sobie uczciwie, że nawet taka wspaniała konsola, jak Playstation, ma ograniczone możliwości.



Wyznam, że **Critical Depth** z początku bardzo przypadł mi do gustu i spędzałem przy grze naprawdę wiele godzin. Niestety, wówczas okazało się, że nie jest to to samo, co ***Twisted Metal 2*** i po jakimś czasie zacząłem się grą nudzić. Może stało się tak dlatego, że [illegible] jomych, z którymi mógłtym powalczyć w trybie gry dla dwóch graczy?

Wujek Włodek

PS. Grę do recenzji dostarczyła firma LEM.

Retro

Dzisiaj, zamiast standardowego wstępu, postanowiłem przytoczyć kilka nowinek dotyczących naszych starych poczciwych komputerów 8-bitowych.

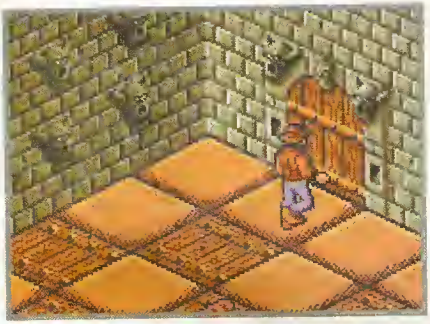
Firma ŠeBie postanowiła dokonać konwersji swojego najnowszego hitu, gry Talk (której opis znjadziesz w „Konsoli") na komputer ZX Spectrum. Gra ma nie różnić się od pierwowzoru (poza uproszczoną nieznacznie grafiką). Jedyne co może Ci spędzić sen z oczu to fakt, że całość będzie mieściła się na 15 kasetach magnetofonowych.

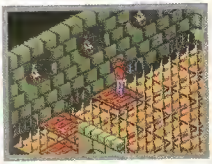
Niedawno powstała eskimoska firma BOORAQ wypuściła na rynek (na razie tylko w Grenlandii) kartę graficzną przeznaczoną dla komputera Atari 65 XE (niestety, model testowy nie działał z Atari 800 XL). Karta umożliwia uzyskanie rozdzielczości 4096x2048 punktów i to na ekranie zwykłego telewizora! W chwili obecnej trwają rozmowy z programistami z ŠeBie w celu udostępnienia rewelacyjnych procedur pakujących dane. W celu obniżenia ceny karty zamontowano w niej jedynie 64 KB pamięci. Procedury te pozwolą na kompresję pamięci ekrana w locie, tzn. już podczas wysyłania danych do kineskopu!

Universal Monsters

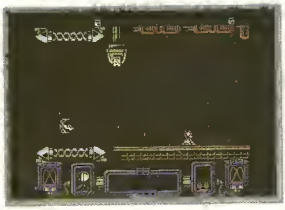
Czy pamiętasz może gry w stylu Alien 8 lub Bat Man? Pewnie nie... W związku z tym musisz poznać prawdę. W zamierzchłych 8-bitowych czasach gry tego rodzaju cieszyły się niesłabnącą popularnością i były dla graczy na całym świecie czymś w rodzaju dzisiejszych przygódwek.

Wyobraź sobie, że w tych dawnych, mrocznych czasach nie istniały gry w stylu Phantasmagoria, czy nawet Secret of Monkey Island. To właśnie pseudotrójwymiarowe gry zręcznościowo-przygodowe spełniały ich rolę. Dlaczego piszę „pseudotrójwymiarowe"? Otóż pole gry w takich programach przedstawione jest w rzucie izometrycznym. Jako, że rozwiązanie takie znakomicie ukazuje trzy wymiary, przyjęło się mówić na ten sposób przedstawienia grafiki TRÓJWYMIAROWY, mimo że z dzisiejszym 3D niewiele ma to wspólnego. Po pojawieniu się komputerów o większych mocach obliczeniowych (Amiga, Atari ST) gry tego rodzaju nagle zniknęły. Gracze na całym świecie zapomnieli o swoich korzeniach i bez szemrania odwrócili się w stronę gier innych gatunków. Było wprawdzie kilka prób ratowania tego gatunku, ale okazało się, że idący z postępem gracze domagają się czegoś innego. Podobnie było, z bardzo dobrą moim zdaniem grą Universal Monsters. Gra charakteryzowała się bardzo oryginalnym podejściem do tematu (główne postacie w grze to stwory





Zynaps



Pewnie sobie zaraz pomyślisz, że stary Kłomczuch znowu zwariował. Możesz tak myśleć, nie zabronię Ci tego. Ty jednak nie możesz zabronić powiedzieć mi, że Zynaps jest do dzisiaj bardzo dobrą strzelaniną. Powiem nawet więcej! Mimo słabej grafiki (ale tylko jak na dzisiejsze standardy) jest dużo lepszą grą tego rodzaju niż niejeden dzisiejszy hit.

Zynaps na pierwszy rzut oka jawi się jako pierwowzór sławetnego R-Type. Od tego ostatniego jest niestety troszkę gorszy, a właściwie nie tyle gorszy, co trochę inny. Idea jest jednak taka sama. Jako grający wcielasz się w postać pilota bojowego statku kosmicznego, który musi ocalić wszechświat przed zagładą. Jak to zwykle w takich grach bywa na swojej drodze spotkasz tysiące wrogich obiektów - od malutkich działek, przez szybkie myśliwce, aż do potężnych bojowych stacji. Wszystkie one są oczywiście nowocześniejsze oraz lepiej azbrojone od Twojej maszynki. Tobie jednak pomoże coś więcej, niż niewiele warta maszyneria - Twoja intuicja i zręczność? Już teraz zresztą wiem, że dzięki temu wrogie statki zostaną unicestwione, a Ty osiągniesz swój cel!

Zynaps naprawdę jest bardzo wciągającą strze-

gra: zręcznościowa
producent: Ocean
komp.: Amiga, Atari ST

znane z kultowych horrorów). Drugą rzeczą, która mnie zaurocyzla w tej grze, to niesamowicie dopracowana, a dzięki temu niezwykle przejrzysta grafika. Mimo tego, że gra została wykonana w niskiej rozdzielczości i w niewielkiej ilości kolorów, pod względem szczegółowości rozkłada na łopatki niejeden dzisiejszy 24-kompaktowy produkt.

Jeśli lubisz gry tego rodzaju, bądź uproszczone gry przygodowe (a tym samym pozbawione pewnych denerwujących, a charakterystycznych dla tego gatunku rozwiązań) powinieneś niezwłocznie zagrać w Universal Monsters, który zapewne sprawić Ci trochę więcej przyjemności, niż litr mleka rankiem (ale już nie litr kakao!).

Kłomczuch

gra: zręcznościowa
producent: Hewson
komp.: C64, ZX Spectrum, Atari

lanitną. Posiada wszystko to, co posiadać powinna gra tego typu, a więc potężny arsenał, niesamowitą różnorodność obiektów, kilka urozmaiconych światów. Do tego wszystkiego Żynaps (oczywiście, jak na komputery 8-bitowe) prezentuje się całkiem nienagannie od strony graficznej oraz muzycznej, ale temu nie ma się chyba co dziwić, zważywszy na fakt, że jest to dzieło programistów z Hewson.

Kłomczuch

Czy masz kwietniowy numer CINEMA PRESS VIDEO?

- *premiery filmowe kwietnia*
- *dziennikarze i części intymne*
- *najwięksi aktorzy świata, czyli dino-kino*
- *promocja, promocja, czyli trzy kasety do wypożyczenia za darmo*
- *plotki, ciekawostki, wieści z rynku wideo*
- *konkursy, czyli nagrody dla Ciebie*

Adres Redakcji:
Cinema Press Video
40-596 Katowice
ul. W. Pola 9
tel./fax (0-32) 513-024
511-917

Wytnij kupon i prześlij do redakcji CPV. Dostaniesz 1 archiwalny egzemplarz za darmo!

KUPON SGK 4-98

PEACEMAKER

PMG Poland

„Peacemaker" jest pierwszym fabularnym filmem nowego amerykańskiego atudia filmowego DreamWorks. Założyli je w październiku 1994 roku potentat przemysłu fonograficznego, David Geffen, a także Jeffrey Katzenberg, człowiak przez wiele lat związany z koncernem Walta Disney'e, oraz aam Steven Spielberg. Trzaj gigenci amerykańskiego ahowbusinessu rozpoczęli ewą działalność od wejście na rynak gier komputerowych. Od początku było też wiedomo, że kwestią czasu jest tylko pojawianie się ne ekranach kin filmów nowego studia. Swój filmowy debiut Spielberg, Katzanbarg I Geffen przygotowali bardzo starannie, „Pescemakar" jest bowiam świetnie zreelizowanym kinem akcji.

Inspiracją do powstania filmu był ertykuł napiaany przez dziennikarekie małżańatwo Andraw i Leelie Cockburnów. Metariał dotyczył przabiagu akcji mającej ne celu udaremnienie przemytu broni nuklaarnej z tarytorium byłego Związku Radzieckiego. Cockburnowie oparli awój ertykuł na odtajnionych materiałach wywiadu oraz na seril wywiadów, jakie przeprowadzili w USA, Europia I Rosji. Całość przakształcił w filmowy sceneriusz Micheel Schiffer (autor „Karmazynowego przypływu"). Aby uetrakcyjnić ukazaną ne ekrania hietorię, Schiffer przeprowadził kilka rozmów z Jesaiką Starn, członkiem Rady Bezpieczeńatwa Narodowago I dyrektoram Zaspołu Białego Domu de. Przemytu Broni Nuklearnej. Jaj pomoc okazała aię nieocsniona dla raelizatorów filmu.

Akcja filmu rozpoczyna eię w odległym rajonie Rosji, gdzie dochodzi do zdarzenie pociągu pasażerskiego z pociągiem wojekowym, który transportuja broń nuklearną przezneconą do rozbrojanie i likwidacji. W chwilę po katastrofie dochodzi do eksplozji etomowej o alla 75 kiloton, która powoduje zrozumiała zaintaresowenia służb wywiadowczych USA. Po przeprowadzeniu szczegółowej enalizy zdjęć aatelitnych dr Julia Kelly, kierująca Zespołem Białego Domu ds. Przemytu Broni Nuklearnej, dochodzi do wniosku, że katastrofa nie była przypadkiem, lecz celowym działaniem terrorystów. W śledztwia ma jej pomóc podpułkownik Thomas Devoe, oficer wywiedu w Siłach Specjalnych Armii Amerykańskiej. Ich wspólne dochodzenie początkowo nie układa się najlepiej. Kelly jest typową biurokratką, Devoe lubi netomiast działać według własnych zasad, pomijając wojekowy regulamin. Łatwo przewidzieć, że wkrótce wzajemna animozje uetąpią miejsca współdziałaniu. Tym bardziej, że przeciwnik jest inteligentny I gotowy ne wazystko. Jeden ze ekradzionych ładunków etomowych trafia do Dusene Gavriche, bośnieckiego dyplomaty, który obwiniając międzynarodowych negocjatorów za wojnę i tragedię w Bośni I Hercegowinie, chce detonować nuklearny ładunek pod siedzibą Organizacji Narodów Zjednoczonych.

Producentami filmu zostali Walter Parkes („Facci w czerni") i Branko Luetig (Oscar za „Listę Schndlera"). Bardzo atarannie dobrali ekipę i aktorów, którzy mieli wystąpić w rolech głównych. Julię Kally zagrała Nicole Kidmen („Szybki jak błyskawice" i „Za horyzontem"), a Thomasa Devoe - George Clooney (znany z telewizyjnago serielu „Ostry dyżur"). Poza tymi hollywoodzkimi gwiazdami w filmie wystąpili również Armin Muller-Stahl („Biaak" i „Dom dusz") i kilku aktorów z krajów Europy Wechodniej. Reżyserką filmu zoatała debiutantka - Mimi Leder. Do tej pory pracowała w telewizji, gdzia zdobyła duża uznanie (negroda Emmy ze reżyeerię odcinków aerialu „Ostry dyżur"). Leder potanowiła, że zrealizuja „Peacamakera" dbając o jak największa azczegóły i realizm, która mieli zapewnić m. in. ecenograf Leslie Didley, oparator Dietrich Lohman, kompozytor Hene Zimmer I eutorka koatiumów Shalley Komarow (do tej pory nagrodzona trzeme Emmy). Didley przygotowaie ecenografię do do „Gwiezdnych wojan" i „Poszukiwaczy zaginionej arki". Za obydwa filmy otrzymała statuetki Oscara. Bardzo dobrą, sugestywną muzykę skomponował Hans Zimmer (Oscar za animowanego „Króla lwa"), który uważany jeat za jednago z najlapszych kompozytorów nie tylko od kina akcji („Twierdza", „Karmazynowy przypływ").

Zdjęcie do filmu rozpoczęły aię w końcu meja 1996 roku w nowojorskim Jacob Javits Centar, który zastąpił port lotniczy im. Kennedy'ego. Następne 19 dni ekipa epędziła na planie w Nowego Jorku. Kłopotliwe były przeda wszyetkim zdjęcie kręcone w zatłoczonym nowojorskim centrum, która trzebe było zamknąć, mimo protestów mieszkańców. Następnie ekipa przeniosła elę do Bratysławy, gdzia epotkała eię z mieszanym słowacko-chorwackim zeepołem liczącym ponad 100 osób. Zdjęcia ne Słowacji i w Macedonii trwały ponad cztery mieeiące (wykorzystano m. in. zabytkową katedrę Św. Mercina, gdzie nakręcono końcowe eceny filmu). Jako ciakawoatkę można podać, że „Peacemeker" jest pierwszym amerykańskim filmem, w którym wykorzystano oryginelne mundury armii radzieckiej, e to dlatego, że twórcy filmu otrzymali na to specjalno zezwolenie z Miniaterstwa Obrony Rosji.

„Peecemakar" jest bardzo dobrze zraalizowanym filmem akcji, który z pewnością dostarczy eolidnej rozrywki miłośnikom tego gatunku. Ne kasatach wideo film pojewi eię 28 kwietnia dzięki firmie ITI Home Vidao.

opr. Robert Wiśniewski

Tytuł: The Peacemaker
Reżyser: Mimi Leader
Scenariusz: Michael Schiffer
Zdjęcia: Dietriech Lohmann
Scenografia: Leslie Dilley
Montaż: David Rosenbloom
Kostiumy: Shelley Komarow
Muzyka: Hans Zimmer
Obsada: Nicole Kidman (dr Julia Kally), George Clooney (płk. Thomas Devoe), Marcel Iures (Dusan Gavrich), Aleksander Balujew (Aleksander Kodoroff), Rene Medvesek (Vlado Mirich), Gary Warntz (Hamilton), Randall Batinkoff (Ken), Jim Haynie (gen. Garnett), Aleksander Strobele (Shummaker) i Inni
Produkcja: DreamWorks
Dystrybucja: ITI Home Video
Czas: 126 minut

KUPON KONKURSOWY PEACEMAKER

KONKURS!

Pytanie konkursowe: George Clooney zagrał ostatnio główną rolę w czwartej już fabularnej części przygód pewnego komiksowego bohatera. Proszę podać tytuł tego filmu.

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym należy nadsyłać na adres redakcji do 08.05.1998r.

Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy kasety video z filmem i kasety z muzyką z filmu ufundowane przez ITI Home Video i BMG Poland.

SYSTEM

„Wszystko, co podłączone jest do internetu, ma swoje słabe strony. Jeżeli istnieją systemy, do których dotąd nikt się nie włamał, to dzieje się tak albo dlatego, że są ons na rynku od niedawna, albo dlatego, że ich twórcy jeszcze nie wiedzą o włamaniu."

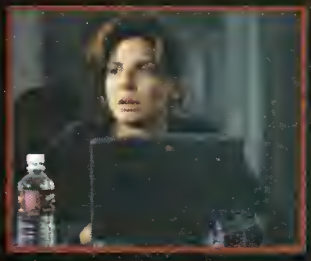
Den Farmer
informatyk i konsultant filmowy

„System" to jeden z najgłośniejszych filmów ostatnich lat. I to nie z powodu sukcesu kasowego, zdobytych nagród czy wybitnych kreacji aktorskich. „System" jest natomiast pierwszym wysokobudżetowym hollywoodzkim filmem, w którym zademonstrowano niebezpieczeństwa związane z wykorzystaniem internetu. Bohaterką filmu jest młoda samodzielne programistka komputerowa, Angels Bennett. Zajmuje się wyszukiwaniem wirusów i błędów w nowych grach i programach firmy Cothedral Systems. Specyfika jej pracy i umiejętności powodują, że prowadzi samotny tryb życia. Kontakt ze światem i nielliczną grupą znajomych utrzymuje poprzez internet. Komputer i sieć dają jej pełną niezależność, swobodę i enonimowość. Dzięki nim może na przykład zamówić jadzenie do domu czy zarezerwować blisty ne samolot, którym zamierza polecieć ne zasłużone wakacje. Dzień przed odlotem, Angela otrzymuje od Dale'a Hessmans z Cathsdral Systems kolejną dyskistkę z programem do przetestowania. Po jego uruchomieniu, ku swsmu zeekoczsniu, dziswczyna uzyskuje dostęp do kilku ściśle tajnych programów rządowych, w tym do danych CIA i Komisji Energii Atomowej. Angsie netychmiast kontaktuje się z Dslem, e po daremnym oczekiwaniu na przyjściela, który w drodze glnis w tajemniczaj katastrofis prywatnego odrzutowca, wyrusza do Meksyku. Nawet ne plaży Angele nis rozstajs się z komputerem, próbując zgłębić tajamnicę dyskietki. Wówczae pojawis się przystojny Jack Devlin. Romantyczny rejs jachtem okazujs się być pułapką. Angels cudem unika śmisrci. Po odzyskanlu przytomności w meksykańskim szpitalu, dziswczyna dowiaduje się, że ktoś wymsidował ją z hotelu. Pozbawions dokumentów i rzeczy osobisłych, Angele postanewis wrócić do domu. Na granicy musi jednak podpisać dokument wizowy, ne którym pod jej zdjęciem widnieje nazwisko Rity Marx. Po powrocie okazuje się, że jej dom został wystawiony ne sprzedaż, e policje, do której zwraca się o pomoc, me w swoich kertotekech pozmieniane dane na jej temet. Oficjelnie jest Ritą Merx, recydywietką i nerkomenką. Bezradna Angele zwraca się o pomoc do swego jedynego przyjeciela, Alena Chemplone, ele i on ginie, gdy próbujs ją skontaktować z FBI...

W 1993 roku znany producent Irwin Winkler (wyprodukowane przez niego filmy zdobyły do tej pory kilkenaście Oscarów) natrafił na artykuł o jepońskim biznesmenie, który wynajął detektywa, aby ten bsdeł jego przsezość. Chcisł sprawdzić, co mógłby odkryć jego ewantusiny pracodewca. W ten sposób zrodził się pomysł filmu wykorzystującego motyw komputerowej msnipulacji danymi osobowymi. Winkiar nis miał problemów ze skierowaniem scenerlusze, który nepiasił John Brancato i Michsal Ferris, do rssslizacji. Postanowił też film wyreżyserować. Główną rolę od początku zerarwowano dle Sendry Bullock, gwiazdy m. in. „Speed - niebezpisczne szybkość" i „Js cię kochem, s ty śpisz". Prześladowcę Angeli, Jscka Devlina, ne koniec 1995 roku, przyspieszono o kilka miesiecy. Szefowis wytwórni Columbia uczynili tak ze względu na popularność Sandry Bullock, kilka głośnych procesów hackerów i zbliżającą się datę prezentacji systemu Windowa '95. Po wejściu ne ekrany kin w lipcu 1995 roku, „System" zarobił przyzwolte 50 mln. $ i potwierdził gwiazdorską pozycję Sandry Bullock w Hollywood.

Obecnis film dostępny jest w wypożyczalnisch wideo dzięki firmie ITI Home Video.

Opr. Robert Wiśniawski



Tytuł: System
Tytuł oryginalny: The Net
Reżyseria: Irwin Winkler
Scenariusz: John Brancato i Michael Ferris
Zdjęcia: Jack N. Green
Montaż: Richard Halsley
Scenografia: Dennis Washigton
Kostiumy: Linda Bass
Muzyka: Mark Isham
Efekty specjalne: Sony Pictures Imageworks

Obsada: Sandra Bullock (Angela Bennett), Jeremy Northam (Jack Devlin), Dennis Miller (dr Alan Champion), Diane Baker (pani Baker), Wendy Gazelle (fałszywa Angela Bennett), Ken Howard (Bergstrom), Ray McKinnon (Dale Hessman), Robert Gossett (Ben Phillips), Gerald Berns (Jeff Greg) i inni
Produkcja: Columbia Pictures
Dystrybucja: ITI Home Video
Czas: 110 minut

WIEŚCI

Z KRAJU

„Mroczny raj" to najnowszy suplement do figurkowej gry bitewnej „Warzone". Który już wkrótce pojawi się w sprzedaży w całej Polsce za sprawę Wydawnictwa MAG. Dodatek ten opisuje szczegółowo cztery plemiona zamieszkujące zniszczoną Ziemię, jak również zasady używania nowych wojsk na wszystkich planetach Układu Słonecznego.

Wydawnictwo MAG przymierza się do wypuszczenia na rynek spolszczonej wersji najnowszej gry bitewnej twórców „Warzone", o tajemniczej nazwie „Chronopia". Tymczasem wiadomo, że gra zaliczana jest do rodzaju dark fantasy (czyżby podróbka Warhammera?), a na polu chwały można dowodzić armią elfów, krasnoludów, ludzi, oddanych bądź też czarnokrwistych. Pierwsze figurki, które zeszły z taśmy firmy Heartbreaker, wyglądają niesamowicie. Miejmy nadzieję, że jakość zasad będzie porównywalna.

ZE ŚWIATA

Niezmordowana firma Wizards of the Coast zamierza wydać wkrótce nową karciankę „C23". Ten dość enigmatyczny tytuł to nazwa metody genetycznej pozwalającej na manipulację dwudziestym trzecim chromosem człowieka i w rezultacie umożliwiającą łączenie genów ludzkich z genami insektów. Ilustracje zostaną stworzone przez rysowników z Wildstorm Productions (to ci od komiksu „Wild C.A.T.S."), co powinno dać dobre rezultaty. Gra będzie się opierała na nowym enginie „ARC" (Adventure Rules for Cards), który w przyszłości będzie występował we wszystkich karciankach WotC.

Niedawno w internecie pojawiło się specjalne biuro pośredniczące w wymianie kart w cyberprzestrzeni. Instytucja ta ma ukrócić proceder oszukiwania (nieprzysyłania umówionych kart) w sieci. Wszystkich zainteresowanych odsyłam pod adres: www.-safecards.com.

Już wkrótce (być może nawet w chwili, gdy czytasz te słowa) na stronach internetowych będzie można znaleźć kolejną po „Chron X" karciankę istniejącą wyłącznie w wersji sieciowej. Grę o nazwie „12 Arcana" (jak podają autorzy, jest to tytuł roboczy) można znaleć pod adresem: www.digitaladdictions.com.

Niedługo ukaże się karciana wersja popularnego rolpleja "Deadlands" zatytułowana „Doomtown". Nieznane są szczegóły dotyczące tej gry, gdyż cały projekt objęty jest ścisłą tajemnicą. Gra została opracowana przez Five Rings Publishing Group (odłam WotC), twórców sławnego „Legend of the Five Rings".

M.N.

Ani-Mayhem

Z całą pewnością nie odkryję Ameryki, stwierdzając, że japońskie Mangi zarówno w wersji filmowej, jak i komiksowej podbiły cały świat, w tym również Polskę. Masy fanów sprowadzają sobie zza granicy książki i kasety w wersjach obcojęzycznych (nierzadko niezrozumiałych dla samych sprowadzających), by móc podziwiać dokonania rysowników ze wschodu. Biorąc pod uwagę tę manię, nic dziwnego, że nie trzeba było długo czekać na pojawienie się karcianki bazującej na mangowych klimatach. Tak więc w 1995 roku pojawiło się „Ani-Mayhem", wydane przez amerykańską firmę Pioneer Entertainment.

Ilustracje do gry zostały wybrane z kilku japońskich filmów anime. Z nich to pochodzą bohaterowie, przedmioty, miejsca itp. występujące w grze. Nie jestem specjalistą od Mangi, jednakże jeśli znasz się na anime trochę bardziej niż ja, być może zainteresuje Cię lista filmów, z których zaczerpnięto grafiki do kart: „Bubblegum Crisis", „El Hazard", „Ranma 1/2" oraz „Tenchi Muyo!". Fabuła nie została oparta na kanwie żadnego z wymienionych filmów.

Celem gry w „Ani-Mayhem" jest zdobycie przez należących do Ciebie bohaterów większej ilości przedmiotów, niż zdołają zgromadzić należący do Twego przeciwnika championi. Owo zdobywanie artefaktów odbywa się poprzez odwiedzanie wyłożonych przez wszystkich biorących udział w zabawie miejsc, ich penetracji oraz rozprawianiu się z broniącymi dostępu do przedmiotów przeszkodami. Brzmi to dość mętnie, choć w rzeczywistości rozgrywka jest bardzo prosta.

Kluczem do osiągnięcia sukcesu w grze jest umiejętne używanie różnych rodzajów atutów. Najistotniejsi podczas zabawy są bohaterowie. To dzięki ich umiejętnościom jesteś w stanie dostać się do konkretnych miejsc, choć niemniej ważne są cechy ataku, obrony, ruchu oraz

uwodzenia (ta ostatnia to raczej mało istotne udziwnienie, niezbyt często znajdujące zastosowanie w grze). Także umiejętność zamiany swej postaci w kogoś innego bywa bardzo użyteczna. Pozostałe ważne atuty to m.in. karty ekwipunku (pojazdy, broń, zbroje itp.), natychmiastowe efekty, globalne efekty oraz trwałe efekty; miejsca, z których niektóre znajdują się na innych planetach czy nawet w innym wymiarze (wymagają specjalnych kart, by się do nich dostać); kłopoty (mogą to być wrogowie, których trzeba pokonać przed zabraniem przedmiotu lub zwyczajne trudności o określonym działaniu); karty walki, których używa się do modyfikowania współczynników w trakcie starcia, czy próby uwodzenia; przedmioty, których zdobywanie jest głównym celem gry (niektóre są dość dziwne, jak choćby balla cieplej kąpieli, mała moneta czy sztanga rodem z siłowni).

Sama rozgrywka przebiega gładko, a jednocześnie dość dynamicznie. Grupy bohaterów, poruszając się po planszy wyłożonych uprzednio miejsc, badają je, wypuszczając okazyjnie na wolność kłopoty, które (jeśli są żywe) podróżują wokół, kradnąc przedmioty i próbując z nimi uciec. Często będziesz musiał ścigać swoich wrogów, by stoczyć z nimi walkę o jakiś artefakt. Gdy dochodzi do starcia, musisz wylosować kartę walki zarówno dla swych bohaterów, jak i Twego oponenta. Po modyfikacji

Fighting Fantasy - czyli o paragrafówkach raz jeszcze

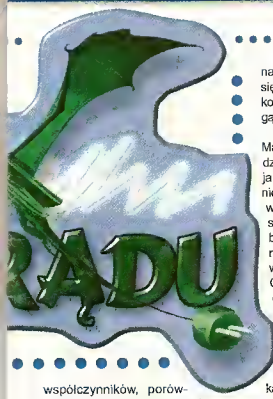
Temat paragrafówek przewinął się już raz na łamach „Bez prądu" (patrz artykuł „Granie w czytanie" SGK 10/97). W moim poprzednim tekście wytłumaczyłem pokrótce, czym są gry książkowe, jak również opowiedziałem o najbardziej znaczących pozycjach z tego gatunku na rynku polskim. Ze względu na brak miejsca nie udało mi się wówczas wspomnieć o korzeniach paragrafówek, które to sięgają przełomu lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych. Błąd ten postanowiłem naprawić, poświęcając w tym miesiącu część rubryki na zaprezentowanie praprzodka wszystkich gier książkowych, za jakiego niewątpliwie należy uważać całą sławną serię „Fighting Fantasy".

Owa seria paragrafówek licząca ponad dwadzieścia pozycji (a może nawet więcej - nie zdołałem dotrzeć do stuprocentowo pewnego źródła informacji), rozpoczęła się grą „The Warlock of a Firetop Mountain" napisaną wspólnie przez Steve'a Jacksona oraz Iana Livingstone'a na początku lat osiemdziesiątych. Jeżeli znasz odrobinę historię gier „bez prądu", wiadomo Ci, że wspomniani panowie ogromnie wiele zrobili dla hobby, jakim są gry fantastyczne. Przede wszystkim obydwaj byli założycielami małej wówczas firmy Games Workshop. Potem pracowali nad wieloma projektami RPG oraz m.in. „Fighting Fantasy". Później Steve Jackson założył własną firmę, w której stworzył pierwotną wersję szalenie popularnego dziś „GURPS-a". Dziś obydwaj panowie to legendy światowego fandomu.

Jakie były charakterystyczne cechy serii „Fighting Fantasy"? Przede wszystkim gry książkowe tworzone przez wspomniany duet od samego początku pomyślane były jako jednoosobowe rolpleje, w których odnośniki do kolejnych paragrafów oraz barwne opisy zastępowały samotnemu graczowi mistrza gry. Przed przystąpieniem do czytania należało stworzyć postać. We wszystkich częściach serii występowały niezmiennie trzy cechy, były to: Skill - odzwierciedlający umiejętność walki, zręczność, siłę, jak również jakość uzbrojenia; Stamina - czyli punkty życia; Luck - szczęście, które można było wykorzystywać w wielu dramatycznych sytuacjach. Oprócz nich pojawiały się okazyjnie cechy typowe dla jakiejś konwencji, przykładowo w horrorach „Fighting Fantasy" istniał współczynnik Fear, który określał próg, którego postać nie mogła przekroczyć, by nie umrzeć ze strachu. Nierzadko istniała również możliwość wybrania ekwipunku przed zabawą.

Tematyka gier „Fighting Fantasy" była głównie podyktowana przez rolpejowe fascynacje obydwu autorów, czyli „D&D" oraz „RuneQuest" (fantasy), „Traveller" (SF) oraz „Call of Cthulhu" (horror). Co prawda, żadna z paragrafówek ich autorstwa nigdy nie nawiązywała do któregoś z tych systemów oficjalnie, jednak fani doskonale potrafili rozpoznać klimaty charakterystyczne dla ich ulubionych systemów, co niewątpliwie niebagatelnie przyczyniło się do ogromnego sukcesu „Fighting Fantasy".

Pierwsze parę tytułów, jak choćby „The Citadel of Chaos" czy „Deathtrap Dungeon", to nic innego, jak paragrafowe wersje przygód „D&D", które w



współczynników, porównuje się wyniki, a następnie odpisuje rany. Może się zdarzyć, że któryś z Twych bohaterów zostanie ogłuszony (wraca na Twoją rękę) lub nawet zabity (odrzucony), ale nie martw się, w świecie anime nic nie umiera do końca i nawet niby-zmarłe postaci mogą wrócić do gry.

Jak pisałem wcześniej, w „Ani-Mayhem" istnieje również opcja uwodzenia (bohaterowie posiadają specjalną cechę). Nie jest ona moim zdaniem zbyt użyteczna, niemniej jednak w pewnych okolicznościach możesz spróbować oczarować któregoś z bohaterów znajdujących się aktualnie w grze. Tak potraktowany delikwent (tj. -oczarowany) wykona dla Ciebie posłusznie każdą akcję, włączając w to misję samobójczą. Moim zdaniem, można się bez tego obejść, ale z całą pewnością w niczym to nie przeszkadza.

Ciekawostką, a jednocześnie ewenementem jeśli chodzi o gry karciane, jest fakt, że w „Ani-Mayhem" można grać samemu. Mechanika gry nie ulega w tym przypadku żadnym zmianom, a jedyną różnicą pomiędzy zabawą z innymi graczami sprowadza się do faktu, że po planszy miejsc poruszają się wyłącznie Twoje postaci. Oczywiście, należy to traktować jako miły dodatek. Jak zawsze, znacznie ciekawiej gra się w kilka osób. Można wówczas ustanawiać przymierza, knuć potajemnie przeciwko pozostałym graczom, a także brać udział w zadymie, jaka nieuchronnie powstaje przy grze w cztery osoby lub więcej.

Od strony oprawy graficznej „Ani-Mayhem" to jedna z najlepszych, jeżeli nie najlepsza, karcianka jaką widziałem. Mam tu na myśli nie tylko grafiki (w końcu Manga może się także nie podobać), ale głównie ogólną jakość wspaniałych lakierowanych kart, w których tekstach próżno by szukać literówek, czy innych błędów. Po prostu ekstra-klasa.

Nawiastem mówiąc, jeśli chciałbyś pograć w „Ani-Mayhem", a masz problemy z angielskim, ucieszy Cię zapewne wiadomość, że gra rozprowadzana jest w Polsce przez firmę Planet Manga z polskojęzyczną instrukcją. Niestety, tekst na kartach nie jest przetłumaczony, ale w końcu

lepszy rydz niż nic. Translacje instrukcji wykonano na niezłym poziomie, ze znajomością rzeczy, a zasady wydają się być nawet jaśniejsze niż w oryginale. Dobra robota!

Gorzej moim zdaniem ma się sprawa z oryginalnością zastosowanych przez autorów gry rozwiązań oraz pomysłów. Przede wszystkim motyw podróżowania drużyną po różnych miejscach w celu zdobywania przedmiotów to nic innego, jak bardzo uproszczona wersja „Middle-Earth: The Wizards". Sprawia to, że choć w „Ani-Mayhem" nie brakuje oryginalnych rozwiązań w postaci kart walki czy efektów, w tle unosi się nieprzyjemny zapach plagiatu.

Jeżeli miałbym ocenić „Ani-Mayhem" jako zwyczajną karciankę, stwierdziłbym, że jest przeciętna, zbyt prosta, nie oferująca możliwości składania naprawdę wyszukanych talii. Z drugiej strony pod względem kolekcjonerskim gra ta jest jedną z najpiękniejszych, zwłaszcza dla miłośników Mangi. A poza tym zauważyłem, ci ostatni doskonale bawią się, grając w „Ani-Mayhem", stąd sądzę, że dla każdego animaniaka ta karcianka powinna być numerem jeden na liście zakupów. Reszta powinna natomiast najpierw zobaczyć grę u znajomego, samemu spróbować zabawy i dopiero wtedy ewentualnie skusić się na zakup.

Michał Nowakowski

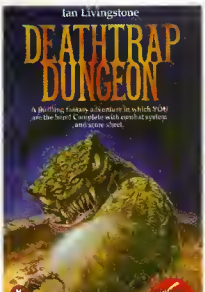
PS. Dziękuję firmie Planet Manga za dostarczenie materiałów do artykułu. Planet Manga jest wyłącznym dystrybutorem „Ani-Mayhem" na terenie Polski. Wszystkie prawa zastrzeżone.

System: „Ani-Mayhem"
Rodzaj gry: Karcianka
Wydawca: Pioneer Entertainment
Polski dystrybutor: Planet Manga
Ceny:
Zestaw podstawowy (75kart): 32zł
Zestaw dodatkowy (9 kart): 8zł
Ocena:
Grywalność: 6/10
Przejrzystość zasad: 8/10
Jakość wydania: 9,5/10
Ogółem: 6/10

owych czasach w większości sprowadzały się do penetrowania rozległych podziemi w poszukiwaniu bogactw. „Fighting Fantasy" nawiązuje silnie do tych schematów, jednocześnie prezentując szalenie oryginalne pomysły na pułapki, stwory oraz ciekawe spotkania w podziemiach, które mamy dziś mogłyby się wielce przydać graczom „AD&D".

Nie minęło jednak wiele czasu, gdy zaczęły się pojawiać gry wykraczające poza mury dusznych lochów, jak choćby „City of Thieves" czy „Seas of Blood". Wówczas to również okazało się, że „Fighting Fantasy" to już nie tylko „fantasy", ale również cała masa podgatunków. Pojawiły się pierwsze gry SF, jak „Starship Traveller" oraz „Space Assasin", horrory w klimatach Cthulhu, jak choćby znakomity „House of Hell", czy odrobinkę madmaxowaty „Freeway Fighter".

W każdą z gier z serii dało się pograć kilka, czasem nawet kilkanaście razy i mimo tego nie odkryć wszystkich jej sekretów. Z drugiej strony, pomimo pozornej mnogości dróg prowadzących do końca, zawsze była tylko jedna lub najwyżej dwie naprawdę prawidłowe drogi. Wszystkie książki „Fighting Fantasy" były bardzo trudne, czasem nawet frustrujące, zwłaszcza gdy ginąłeś przez zły wybór prawie pod koniec. W książkach tej serii często śmierć była nieunikniona - dzisiejsi następcy „Fighting Fantasy" w większości usprawnili ten system.



Z czasem tandem Steve Jackson-Ian Livingstone stworzył odlam „Fighting Fantasy" o nazwie „Sorcery". Te nowe gry dawały możliwość zabawy wojownikiem bądź magiem. Mechanika pozostała w gruncie rzeczy bez zmian, jedynie akcja wyniosła się na dobre z podziemi. Teraz gracze musieli zacząć dbać o miejsca na nocleg, organizować zapasy pożywienia, strzec się chorób itp. Ciekawą opcją była również jednorazowa możliwość prośby o pomoc opiekuńczego bóstwa. Sam sposób rzucania czarów również był interesujący. Gracz aspirujący do roli maga musiał posiedzieć chwilę nad dołączoną do gry „księgą czarów", ucząc się skrótów symbolizujących zaklęcia i zapamiętując ich działanie. W trakcie zabawy, gdy sytuacja wymagała rzucenia czaru, gracz mógł wybierać spośród kilku skrótów, przy czym tylko jeden był odpowiedni. W ten sposób sprawdzano, czy mag dobrze zapamiętał zaklęcia.

„Sorcery" można już było skończyć na kilka sposobów, przy czym były one znacznie łatwiejsze, choć również ciekawsze od „Fighting Fantasy". Niestety, owa „boczna" seria nie zdobyła sobie zbyt wielkiej popularności, stąd dość szybko zarzucono jej kontynuowanie.

Mało kto wie, że „Fighting Fantasy" to nie tylko paragrafówki, ale również gra fabularna! W 1984 roku ukazał się podręcznik „Fighting Fantasy - Roleplaying Game" oraz bestiariusz do tegoż systemu „Out of the Pit". Pomimo pozytywnych recenzji w wielu branżowych pismach z tamtych lat (m.in. w „White Dwarf") i początkowego entuzjastycznego przyjęcia gry przez fanów, system ten popadł w stopniowe zapomnienie ze względu na swą prostotę. Ten sam los spotkał również serię „Fighting Fantasy".

Moim zdaniem, „Fighting Fantasy" do dziś pozostaje doskonałym materiałem do przerobienia na scenariusze, jeśli już nawet nie do poczytania. Dziś pojedyncze książki z tej serii można z wielkim trudem znaleźć w niektórych anykwariatach, a w Anglii ponoć pojedyncze egzemplarze pojawiają się jeszcze w tamtejszych księgarniach specjalistycznych. Warto poszukać i pograć, gdyż „Fighting Fantasy" nie postarzało się tak bardzo, jak można by podejrzewać. A miłego grania-czytania życzy...

Michał Nowakowski

WYMIENIĘ • KUPIĘ • RÓŻNE • SPRZEDAM

OGŁOSZENIA DROBNE

WYMIENIĘ

PSX, 6 gier, joypad, karta pamięci na Nintendo 64 z wyposażeniem lub sprzedam za ok. 1100 zł. **Wojciech Kozioł, ul. Witosa 3c/35, 87-100 Toruń, tel. (056) 6451712.**

Wymienię lub sprzedam gry na Sega Saturn: Tomb Raider - 150 zł, Rayman - 120 zł, Duel - 80 zł, NBA Live'97 - 120 zł, WWS '97 - 140 zł, Johnny - 100 zł, Sega Rally - 100 zł, Tilt - 120 zł, Virtua Fighter 2 - 120 zł oraz inne. **Marek Grabowski, ul. Piska 57, 64-810 Kaczory, tel. (067) 2841220.**

Amiga 600, 2 MB RAM, joystick, mysz, joypad, Disk Box, pokrywa, zasilacz oraz czasopisma na PC 386 DX, FDD 3,5", HDD, SVGA, oprogramowanie lub sprzedam za 400 zł. **Tomasz Raczyński, ul. Obrońców Warszawy 21, 57-343 Lewin Kłodzki.**

Sega Saturn (2 gry) i Amiga 500 (gry, 1 MB, modulator TV, mysz, 2 joystick) na Nintendo 64 z przynajmniej jedną grą lub na PC 486 DX z wyposażeniem lub też samą Segę z grami na CD32 promodule z grami **Krzysztof Baranowski, ul. Jana Pawła II 18/4, 09-500 Gostynin, tel. (0418) 4032.**

Gry na PC CD: Amtex Pinball Clasics, Dark Forces i Ghost Buster 2 + 5 dem na; MK3 i Tomb Raider. Ewentualnie sprzedam po ok. 100 zł każda. Cena podlega negocjacji. **Filip Lasak, ul. Goszczyńskiego 6/11, 71-263 Szczecin, tel. 4871647.**

Wymienię lub sprzedam gry: Desert Strike i Teenagent na Command & Conquer. **Łukasz Domalaczny, ul. Stabłowicka 16/3, 54-058 Wrocław, tel. 3542236.**

Obudowę Mini Tower na Midi Tower z dopłatą. **Marcin Wójcik, ul. Bocheńskiego 19/6, 43-100 Tychy, tel. 0601599100 (po 16:00).**

C 64, magnetofon, zasilacz, 14 kaset, 2 x Black Box, 2 joystick na Sega Mega Drive, z możliwością dopłaty. **Przemysław Robak, ul. Pogonowskiego 9/13/4, 90-745 Łódź, tel. (044) 6397430.**

Oryginalną grę Kupiec (Amiga 500/600) na oryginalną grę Legion lub sprzedam za 15 zł. **Paweł Sankowski, ul. Chocimska, 85-078 Bydgoszcz, tel. (052)286000.**

Oryginalne gry: Kajko i Kokosz, Świrus, 7 dni i 7 nocy oraz Hyper słownik (j. angielski i j. niemiecki) na inne (PC). **R. Suczyński, ul. Reymonta 21/43, 01-840 Warszawa.**

Sega Mega Drive, 4 cartridge na Amigę, 2 MB lub sprzedam za 300 zł. **Bartek Bednarski, ul. Kolejowa 2/5, 62-050 Mosina.**

Gry na Nintendo 64. Mario 64 i Wave Racer 64 na joypad lub inną grę. Kupię kartę pamięci do Nintendo 64. Nawiążę kontakt korespondencyjny z posiadaczami Nintendo 64. Znaczek zwrotny to 100% odpowiedzi. **Krzysztof Maciniak, ul. Strzelecka 39/6, 61-846 Poznań, tel. (061) 8525535 (po 15:00).**

KUPIĘ

Kupię grę Shadow ot the Comet. Sprzedam również grę Kult (77 kart) za 32zł. **Przemek Wójcik, ul. Sikorskiego 5/22, 37-700 Przemyśl, tel. (0-16) 67-99-773.**

Oryginalną grę Quake. Cena do 70 zł. **Artur Ciupka, Pasieki 95, 43-500 Czechowice-Dziedzice, tel. 0602546632.**

Pilnie kupię ŚGK 5 - 6/93. Cena 2 - 3 zł. **Krzysztof Buczel, Al. Piastów B/110, 64-920 Piła, tel. (067) 2128033.**

Oryginalne gry: Monkey Island 1 i 2 (CD) oraz The Gene Machine. Cena do uzgodnienia. **Łukasz Kleczek, ul. Cegielniana 5, 30-404 Kraków, tel. (012) 661914.**

Amigę 600, 2 MB RAM, 3 joystick, mysz, podkładka, dyskietki, zasilacz, Disk Box. Cena do 250 zł. **Piotr Kiełbik, Miłoszów 176b, 59-820 Leśna.**

486 DX2 lub DX4/ min. 66 MHz, 8 MB RAM, VGA, HDD min. 250 MB, monitor, FDD. Z monitorem mono do 800 zł, a z kolorowym do 1100 zł (podlega negocjacji). **Karol Wysokiński, ul. Zachodnia 29, 21-350 Międzyrzec Podlaski, tel. (083) 3715299.**

Grę na PC - Tomb Raider lub Need For Speed 2 w cenie do 80 zł. **Artur Szaliński, ul. Waryńskiego 14/7, 39-400 Tarnobrzeg, tel. (015) 8230331.**

Kupię gry RPG na Amigę w cenie do 40 zł oraz stare numery gazet: ŚGK, TS, MA. Sprzedam CD32 z joypadem i 9 kompaktami za 450 zł. **Adam Sokołowski, ul. Wólczańska 10, 15-424 Filipów, tel. (157) 651522 (po 16:00).**

Gambler 3/94 - 3 zł, Świat Gier Komputerowych od 1/97 do 4/97 - 12 zł **Tel. 0602631797 (po 19:00).**

Gry na dyskietkach 4,5" (PC 486). **Dariusz Tomacki, ul. Grunwaldzka 13a/21, 39-300 Mielec.**

Amigę 500/500+ bez monitora. Cena do 400 zł. Sprzedam C 64, joystick, zasilacz, nowy magnetofon, 9 kaset i Black Box, 2 cartridge. Cena 80 zł (do uzgodnienia). **Artur Szarafiński, ul. Wileńska 18/140, 03-415 Warszawa, tel. (022) 6183013 (po 19:00).**

Grę na PC Dune lub Dune 2. Cena do ustalenia. **Jakub Sosnowski, ul. Wrocławska 43/13, Białystok, tel. (085) 635687 (po 19:00).**

Oryginalne gry na PC: Mad TV, Elvira, Civnet. Cena do uzgodnienia. **Paweł Klawender, ul. Piastowska 25/6, 44-100 Gliwice, tel. (032) 2302589, e-mail:klawend@polbox.com.**

Grę Teenagentna Amigę 500 oraz nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 500 w celu korespondencji i wymiany. Cena za grę do uzgodnienia **Marcin Szostak, ul. Skrzydata 4/8, 54-129 Wrocław.**

Z-88 Sinclair (przenośny) z oprogramowaniem lub bez, nawet uszkodzony. Cena do 200 zł. **Tadeusz Nowakowski, ul. Świętosławskiego 4/66, 03-189 Warszawa, tel. (022) 6146953.**

Archiwalne numery SS i ŚGK oraz komiksy Sideman 2 - 3/90 i Punisher 3/90, 3 - 4/91, 10/91, 12/91. **Paweł Baniewski, ul. Mickiewicza 14a/1, 66-470 Kostrzyn n/D.**

Gry (oryginalne): Shivers - 60 zł, Alien Odyssey - 60 zł, Syndicate - 50 zł, Tomb Raidar - 100 zł, Zork Nemesis - 90 zł. **Mateusz Białkowski, ul. Wyspiańskiego 4/14, 56-120 Brzeg Dolny, tel. (071) 3197276.**

Czasopismo CD Action 5/96 do 1/97 razem z CD. Cena 20 zł za komplet. Czasopisma komputerowe. Secret Service 1 -5, Świat Gier Komputerowych do numeru 2/96, Gambler do numeru 11/94, 1 - 2/95, 6 - 8/95, 10 - 11/95, 4, 6, 8, 11/96. Ceny do uzgodnienia. **Maciej Janiec, ul. Jarosławska 22/34/29, 93-524 Łódź, tel. (042) 6822335.**

RÓŻNE

Nawiążę kontakt z posiadaczami Nintendo 64 w celu wymiany gier. Sprzedam słuchawki bezprzewodowe lub wymienię na grę do Nintendo 64. Kupię pisma Świat Wiedzy. **Paweł Kwieciński, Al. 1-go Maja 5/36, 62-510 Konin, tel. (063) 437035.**

Klub PC Skyram przyjmuje nowych członków. Konkursy, porady, tipsy oraz gazetka dyskowa. Znaczek i koperta zwrotna = 100% odpowiedzi. **Adam Płuciennik, ul. Newerlego 2b/2, 63-400 Ostrów Wielkopolski.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Atari St Jaguar. Jaguar klub oferuje opisy, tipsy. Sprzedam gry na Jaguara po 250 zł sztuka. **Grzegorz Ajchler, ul. Janowicka 304, 43-512 Janowice, tel. (033) 112655 (Środy 17:00 - 20:00).**

Kupię, sprzedam, wymienię gry i programy do Amigi 500. **Marek Wnuczyński, ul. Rybaki 47/28, 87-100 Toruń, tel. (056) 6615242.**

Nawiążę kontakt z fanami gier RPG, karcianych. Szczególnie z Sosnowca i okolic. **Sebastian Lachmider, ul. Rzeźnicza 23/57, 41-200 Sosnowiec.**

Nawiążę kontakt z Amigowcami w celu wymiany gier. Posiadam wiele tytułów. **Andrzej Radomski, ul. Białobrzeska 30/32, 02-341 Warszawa, tel. (022) 6581466 (po 14:00).**

Poszukuję pełnego rozwiązania gry Wersal 1685. **Gabriela Duda, ul. Świętokrzyska 22/57, 41-608 Świętochłowice, tel. 2458353.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Nintendo 64 w celu wymiany gier. **Damian Sapalski, ul. Przemysłowa 3a/53, 62-510 Konin, tel. (063) 437684.**

Nawiążę kontakt z miłośnikami Mortal Kombat (najchętniej Sega). Mile widziane zdjęcie i znaczek. **Mariusz Kraska, ul. Anczyca 5/52, 93-262 Łódź, tel. 435815.**

Poszukuję rozwiązania gry Tomb Raider 2 na pierwszym poziomie. **Ania Grochala, ul. Cicha 10/1, 72-100 Goleniów.**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 500 w celu wymiany gier, programów, kodów, tipsów. Odpiszę na każdy list. **Łukasz Lenkiewicz, os. Piastów Śląskich 17/26, 47-100 Strzelce Opolskie, tel. 612146.**

Klub komputerowy Pumpkin (PC) przyjmuje nowych członków **Dominik Ćwiklik, 38-332 Wola Łużańska 208, tel. (018) 3511711 wew. 333.**

SPRZEDAM

Pentium 200 MMX, CD ROM 24x, 32 MB RAM, Midi Tower, FDD 3,5", HDD 3,1 GB (kieszeń) Sound Blaster Pro, S3 Virge 2/4 MB, monitor Daewoo 15" kolor, cyfrowy, modem Zoltrix V.34+ 33.600, głośniki 160 W, mikrofon, joystick, oprogramowanie, gry. Cena 6000 zł. **Jacek Sajur, os. Rosochy, 27-400 Ostrowiec Świętokrzyski, tel. (047) 2632191 (16:00 - 18:00).**

Procesor AMD K5-75. Cena 80 zł. **Mateusz Czaplicki, ul. Księcia Janusza 16/3, 18-404 Łomża, tel. (086) 189163.**

Płytę główną PCI (256 Cache) 486 DX2/66 MHz za 100 zł oraz kartę graficzną S3 Trio 1 MB za 80 zł. **Piotr Pytlarczyk, Komorowo 23/2, 13-113 Janowo.**

PC K6-166 (TX 512 KB Cache), DIMM 64 MB SDRAM, FDD 3,5", HDD 3,2 GB, VGA 4 MB - Laguna 3D, karta muzyczna 16 bit 3D Cena 3300 zł. **Paweł Gajos, ul. Jerzmanki 221/3, 59-900 Zgorzelec, tel. (075) 7717388.**

HDD 210 MB za 230 zł oraz 170 MB za 170 zł. **Maciek, tel. (022) 6623158 Warszawa.**

PC AMD K5/100 MHz, 16 MB RAM, S3 Trio 2 MB, HDD 1,28 GB, CD ROM 4x, karta muzyczna 16 bit, klawiatura, mysz, monitor kolor. Cena 2500 zł + czasopisma gratis. **Paweł Chyra, ul. Częstochowska 52, 42-140 Panki, tel. (034) 179106 (grzecznościowy 15:00 - 18:00).**

VFX1 - hełm do Virtual Reality. Cena 1600 zł. **Cezary Miłoszewski, ul. Daszyńskiego 96/19, 06-100 Pułtusk, tel. (0238) 6923553.**

PC 486 DX2/66 MHz, HDD 540 MB 4MB RAM, FDD 3,5", monitor kolor 14", SVGA 512 KB, SB 16, klawiatura, mysz, oprogramowanie. Cena 1600 zł (do uzgodnienia). **Wojciech Szypuła, ul. Wincentego Witosa 31, 43-512 Bestwina, tel. 0601497256.**

PC 486 DX2/66 MHz, 16 MB RAM, FDD 3,5", CD ROM 2x, HDD 89 MB, SVGA 1/2MB, karta dźwiękowa 16 Bit, monitor 14" SVGA mono, mysz, Mini Tower, klawiatura. Cena 1300 zł. Głośniki 120 W (na gwarancji) za 100 zł. **Marek Pogorzały, ul. Gnieźnieńska 26, 88-400 Żnin, tel. 21438 (po 16:00).**

PC 386/40 MHz, 8 MB RAM, HDD 120 MB, monitor, FDD 3,5", VGA, klawiatura, mysz. Cena 900 zł (do uzgodnienia). **Tomasz Dolczewski, ul. J. Kilińskiego 59, 64-030 Śmigiel, tel. (065) 5180105 (17:00 - 20:00).**

Kartę graficzną S3 Trio 64V za 100 zł oraz gry: Star Crusader, Rebel Assault, The Terminator 2029, The Lawnower Man. Każda po 50 zł. **Przemysław Drożdż, ul. Legionów 39, 33-100 Tarnów, tel. 218459.**

PC 386 SX/25 MHz, 8 MB RAM, HDD 208 MB, FDD 3,5", monitor kolorowy, Sound Blaster, mysz, joystick, oryginalna graFront Lines. Cena 1200 zł. Organy CT-647 Casio, stojak, pokrowiec. Cena 500 zł. **Bartosz Nowacki, ul. K. Miarki 29, 43-250 Pawłowice Śląskie, tel. (036) 4722245 (po 19:00).**

PC Pentium 200 MHz, 16 MB RAM, HDD 1,6 GB, Virge 3D 2 MB, FDD 3,5", monitor 14" SVGA. Cena 3090 zł. **Mieczysław Dutkowski, ul. Lindego 26/144, 01-952 Warszawa, tel. (022) 356993.**

PC AMD K5-166 MHz, VXPro 512 Cache, 16 MB EDO RAM, HDD 1,7 GB, FDD 3,5", CD ROM 8x, S3 Virge 2 MB, SB 16, klawiatura, Mini Tower, mysz, oprogramowanie Cena 2200 zł (gwarancja do 11.98). **Andrzej Myszakowski, ul. Chodkiewicza 34/7, 47-400 Raciborz, tel. (036) 4159510.**

PC AT/12 MHz, HDD 120 MB, 1 MB RAM, monitor mono VGA, FDD 3,5". Cena 450 zł. **Jan Żygadło, ul. Głogowska 43/19, 56-200 Góra, tel. (065) 5441161.**

PC 486 DX4/100 MHz, Sound Blaster, 12 MB RAM, CD ROM 4x, HDD 540 MB, monitor kolor, mysz, głośniki. Cena 1400 zł. **Bartosz Chojnacki, ul. Biała 24, 85-805 Białe Błota, tel. (052) 814420.**

PC 486 DX4/100 MHz, 20 MB RAM, HDD 540 MB, FDD 3,5", CD ROM 4x, SVGA Trident 1 MB, Sound Blaster Pro, klawiatura, mysz. Cena 1500 zł (zestaw bez monitora). **Zdzisław Markowicz, ul. Magiera 16/92, 01-873 Warszawa, tel. (022) 6334712.**

WYMIENIĘ ◆ KUPIĘ ◆ RÓŻNE ◆ SPRZEDAM

Drukarkę atramentową Hewlett Packard Desk Jet 400 (na gwarancji). Cena 500 zł. **Emil Schreyner, ul. Oworcowa 6b/7, 62-045 Pniewy, tel. (061) 2911875.**

PC 386 DX/40 MHz, 4 MB RAM, monitor mono VGA, mysz, klawiatura, drukarka Seikosha A3. Cena 995 zł. **Arkadiusz Jenek, ul. Wawelska 7/20, 44-217 Rybnik, tel. (036) 4227436 (po 17:00).**

Procesor AMD 75 za 100 zł oraz grę Command & Conquer + misje za 120 zł (ceny do uzgodnienia). **Artur Borkowski, ul. Piastowska 8/42, 98-200 Sieradz, tel. 8229724.**

Pentium 166 MMX, 16 MB RAM, HDD 1,08 GB, CD ROM 8x, Yamaha SW20, SVGA S3 Virge 4 MB, Diamond Monster 4 MB, FDD 3,5", monitor kolor 14", mysz, klawiatura, głośniki 240 W. Cena 5000 zł. **Sebastian Worek, ul. Sienkiewicza 22/3, 48-370 Paczków.**

486 DX/25 MHz, 8 MB RAM, HDD 80 MB, CD ROM 8x, FDD 3,5", monitor VGA kolor, karta dźwiękowa, klawiatura, mysz, oprogramowanie. Cena 1500 zł. **Marcin Franczak, ul. Zakopiańska 62, 54-031 Wrocław, tel. (071) 3494696.**

Pentium 166, 16 MB RAM, HDD 2,1 GB, SVGA S3 868 PCI 2 MB, SB AWE 32 PnP, CD ROM 24x, monitor SVGA 15" Daewoo, FDD 3,5", mysz, klawiatura, oprogramowanie. Cena 4500 zł. **Michał Piątkiewicz, ul. Grójecka 68/86, 02-339 Warszawa.**

Kontroler SCSI Adaptec 1505 ISA za 100 zł. Procesor Pentium 75 + radiator + 2 x SIMM 4 MB za 200 zł. **Mariusz Gawlik, ul. Malczewskiego 30/48, 93-154 Łódź, tel. 471828 (po 16:00).**

PC 486 DX2/66 MHz, SVGA 1 MB, FDD 3,5", HDD 324 MB, 8 MB RAM, karta dźwiękowa 16 Bit, klawiatura, mysz, joystick. Cena 1400 zł. Gry na Atari ST. **Wojciech Polkowski, ul. Gajowa 78/42a, 15-794 Białystok, tel. 532577.**

PC 386 DX/40 MHz, HDD 45 MB, 4 MB RAM, FDD 3,5", SVGA 512 KB. Cena 450 zł. Monitor mono SVGA za 190 zł lub całość za 600 zł. Procesor 486 SX /25 za 25 zł. **Andrzej Radomski, ul. Białobrzeska 30/32, 02-341 Warszawa, tel. (022) 6581466.**

HDD Caviar 255 MB (założona partycja DOS) za 200 zł oraz kartę graficzną SVGA 1 MB Expert Color za 110 zł. **Adam Klecz, ul. Saperów 9/2, 53-151 Wrocław.**

PC Pentium 166 MMX, 32 MB DIMM, HDD 2,5 GB Segate, CD ROM 24x, S3 Virge 3D 2 MB, karta muzyczna AWE 32, FDD 3,5" i 5,25", monitor kolor 14", Big Tower, kieszeń HDD, gwarancja. Cena 3950 zł (do uzgodnienia). **Łukasz Chudzik, ul. Narutowicza 14/23, 41-200 Sosnowiec, tel. (032) 2936138.**

PC 166 MHz, 16 MB RAM, HDD 850 MB, FDD 3,5", monitor kolorowy 14", Mini Tower, CD ROM 20x, S3 Virge 3D 2 MB, mysz, klawiatura, oprogramowanie, karta dźwiękowa Mozart 16. Cena 4000 zł **Łukasz Matuszek, ul. Czechowa 9, 44-283 Rydułtowy, tel. (036) 7294723.**

PC 386 DX/40 MHz, 8 MB RAM, HDD 170 MB, FDD 3,5" i 5,25", klawiatura, mysz, monitor mono VGA, karta dźwiękowa, oprogramowanie. Cena 800 zł. **Bartłomiej Janicki, ul. Szarych Szeregów 3/5/3, 97-200 Tomaszów Mazowiecki, tel. (044) 7233162.**

Płytę główną VX, procesor AMD K5-133 MHz, 16 MB RAM (gwarancja do 5.98). Cena 750 zł. **Paweł Paryl, ul. Żużlowa 53d, 44-200 Rybnik, tel. (036) 4236077.**

Amiga 1200 Magic, 2 MB RAM, zasilacz, mysz, dyskietki, oryginalny pakiet Magic, literatura, Rom 3.1, gwarancja do 8.98. Cena 900 zł (do 100 km dostawa darmo). **Piotr Witczak, ul. M. Konopnickiej 3b/32, 96-100 Skierniewice, tel. (046) 322575 (po 16:00).**

Amiga 1200, 2 joysticki, mysz, 45 dyskietek, literatura. Cena 800 zł. **Maciej Ziaja, ul. Skłodowskiej 59/II/6, 41-949 Piekary Śląskie, tel. (032) 2871045 wew. 6697.**

Amiga 1200, 3 MB RAM, 60 dyskietek, mysz, podkładka, joystick, zasilacz, kickstart 3.1. Cena 700 zł. **Rafał Firlej, ul. Zientarskiej 10/1, 26-600 Radom, tel. (048) 44169.**

Amiga 1200, 150 dyskietek. Cena 540 zł. **Paweł Wiglusz, ul. Rogowska 8/16, 54-440 Wrocław, tel.(071) 575301.**

Amiga 1200, 2 MB RAM, HDD 130 MB, monitor kolorowy Commodore 1085 S 14", 2 joysticki, mysz, podkładka, 140 dyskietek, oryginalne gry i programy. Cena ok. 1300 zł (do uzgodnienia). **Marcin Samociak, Mozów 14, 66-100 Sulechów, tel. (068) 854006.**

Amiga 1200, Apollo 1240/40, 32 MB RAM, CD Pioneer 12x, HDD Caviar 850 MB, monitor Commodore 1084 S, zasilacz 200 W, mysz, joystick, oprogramowanie, (CD, turbo i RAM na gwarancji). Cena 2800 zł. **Mariusz Szarek, Al. Armii Krajowej 62/20, 05-200 Wołomin, tel. (022) 7874957.**

Amiga 1200, monitor kolor, mysz z podkładką, joystick, Disk Box, oprogramowanie, literatura. Cena 1500 zł (do uzgodnienia). **Rafał Szunejko, ul. Ortowicza 3/63, 10-684 Olsztyn, tel. (089) 5426011.**

Amiga 1200 z płytą na koprocesor i 8 MB FAST RAM, joystick, ok. 200 dyskietek, czasopisma amigowe, pokrywa. Cena 900 zł (do uzgodnienia). **Sebastian Ołtarzewski, ul. Nagodziców 2/50, 03-188 Warszawa, tel. (022) 6147395 (20:00 - 21:00).**

Amiga 1200, 6 MB RAM, HDD 220 MB, CD ROM 4x, 6 CD, USB, 3 joysticki, mysz, ok. 150 dyskietek, monitor Philips CM8833 II stereo z filtrem. Cena 1800 zł (do uzgodnienia). **Wiesław Lempski, ul. Granitowa 28b/9, 43-155 Bieruń, tel. (032) 2162407 (po 16:00).**

Amiga 1200 Apollo1240/33, 8 MB RAM,HDD 420 MB, zasilacz 200 W, FDD 5,25", monitor, mysz, joystick, 100 dyskietek 5,25". Cena 2600 zł (do uzgodnienia). **Krzysztof Karolas, ul. Murarska 17, 97-300 Piotrków Trybunalski, tel. 486470.**

Amiga 1200, monitor Philips CM8833 II, ok. 100 dyskietek, filtr, pokrywa na klawiaturę, 2 myszy, joystick, oprogramowanie, literatura. Cena ok. 1100 zł. **Michał Mikołajewski, ul. Askenazego 11, 03-580 Warszawa, tel. (022) 6797728.**

Amiga 1200, 2 MB RAM, HDD 80, mysz, podkładka, 30 dyskietek, Disk Box, oprogramowanie, prasa (Amiga: mikroprocesor Motorola 68 14 MHz, Floating Poin Unit, AA Customchip 256 kolorów. Cena 800 zł. **Michał Kokociński, ul. M. Gorkiego 24/1, 70-390 Szczecin, tel. 4230852.**

Amiga 600, 1 MB RAM, 150 dyskietek, joystick, mysz z podkładką. Cena 400 zł. **Tomasz Pomykała, ul. M. Konopnickiej 5/30, 38-300 Gorlice, tel. (018) 3535492.**

Amiga 600, 2 joysticki, mysz, podkładka, 100 dyskietek, Disk Box, literatura. Cena 500 zł (do uzgodnienia). **Łukasz Dybich, ul. Słoneczna 11, 82-540 Susz, tel. (055) 2787181.**

Amiga 1200, kable, CD ROM, HDD. Cena 630 zł. Blizzard IV 030/50 MHz - 340 zł. 16 MB EDD RAM - 150 zł. Monitor kolor - 200 zł. Sampler stereo - 30 zł. **Robert Małusiak, ul. Broniwoja 12/86, 02-655 Warszawa, tel. (022) 8437519.**

Amiga 600, 2 MB RAM, zasilacz, mysz, 100 dyskietek, literatura, Disk Box. Cena ok. 550 zł (do uzgodnienia). **Dominik Chimiak, ul. Polowa 38, 32-510 Jaworzno, tel. (032) 6162986 (po 17:00).**

Amiga 600, 1 MB RAM, mysz, 2 joysticki. Cena ok. 370 zł. Sega Game Gear, 6 cartridge. Cena 270 zł lub zamienię całość na PSX. **Marcin Opulski, ul. Jaśminowa 15/1, 59-300 Lubin, tel. (076) 427098.**

Amiga 600, 1 MB RAM, mysz joystick, literatura, ok. 50 dyskietek, czasopisma komputerowe, zasilacz. Cena 640 zł. **Damian Kupiec, 58-537 Rębiszów.**

Amiga 600, 1 MB RAM, 2 joysticki, mysz, ok. 250 dyskietek, Disk Box, ok. 20 czasopism. Cena 600 zł. **Piotr Marek, ul. Katowicka, 45-061 Opole, tel. 565448.**

Amiga 600, joystick, mysz, pokrywa, 28 dyskietek. Cena 600 zł. **Kacper Gliszczyński, ul. Wielorybia 107/22, 85-435 Bydgoszcz, tel. (052) 722117.**

Amiga 600, 2 MB CHIP RAM, zegar, mysz, pokrywa, ok. 130 dyskietek, literatura. Cena 550 zł. **Bartek Bierca, ul. 15-go Grudnia 4/42, 42-503 Będzin, tel. 2951104 (po 15:00).**

Amiga 600, 2 MB RAM, HDD 20 MB, 170 dyskietek, Disk Box, mysz, joystick, literatura. Cena ok. 600 zł. **Michał Bednarek, ul. Tuszyńska 125/2, 93-376 Łódź, tel. 330891.**

Amiga 600, 1 MB RAM, mysz, 2 joysticki, ponad 100 dyskietek, literatura. Cena 600 zł. **Szymon Wiśniewski, ul. Wróbla 18/12, 91-050 Łódź, tel. (042) 541756.**

Amiga 600, 2 MB RAM, 2 joysticki, mysz, ok. 140 dyskietk, podkładka, Disk Box, pokrywa na klawiaturę, zasilacz, czasopisma i książki. Cena 550 zł. **Jacek Tomera, os. 1000-lecia 49/13, 31-610 Kraków, tel. (012) 6497168 (wieczorem).**

Amiga 600, FDD, 2 joysticki, 300 dyskietek, kabel Euro, mysz, 2 x Disk Box, czasopisma, zasilacz. Cena 420 zł. **Przemysław Szymański, ul. Młodzieży Polskiej 35/30, 70-774 Szczecin, tel. 613538 (po 18:00).**

Amiga 600, 82 dyskietki, 2 x Disk Box, mysz, zasilacz, czasopisma komputerowe, joystick. Cena 600 zł lub zamienię na PC 486 DX4/100 MHz z 8 MB RAM (dopłacę). **Przemek Białas, ul. Bursztynowa 2/29, 42-500 Będzin.**

Amiga 600, 1 MB RAM, mysz 2 joysticki, pokrywa na klawiaturę, Disk Box, ok. 100 dyskietek, . Cena 650 zł. **Marek Modrzejewski, Łękno 16/1, 63-020 Zaniemyśl, tel. (061) 2857116.**

Amiga 600, mysz, podkładka, 3 joysticki, 50 dyskietek, zasilacz, modulator TV. Cena 800 zł. **Grzegorz Janson, ul. Główna 180, 97-560 Kleszczów, tel. (044) 313309.**

Amiga 600, 1 MB RAM, mysz, literatura, kabel Euro, dyskietki, Disk Box. Cena 400 zł (możliwość negocjacji). **Emmanuel Bosacki, ul. Rolnicza 25/4, 59-921 Sieniawka.**

Amiga 600, 2 MB RAM, monitor monochromatyczny Philips z filtrem, 2 joysticki, 2 myszy, 100 dyskietek, Disk Box, literatura. Cna 500 zł lub zamienię na PlayStation. **Karol Białas, Bogoria Górna 6a, 99-440 Zduny.**

Amiga 600, 1 MB RAM, 150 dyskietek, mysz, podkładka, 2 joysticki, monitor Philips 8833, literatura. Cena 700 zł, bez monitora 450 zł lub wymienię za niewielką dopłatą na PC (do 400 zł). **Sebastian Wilczkiewicz, 33-327 Paszyn 291.**

Amiga 600, 1 MB RAM, ,\zasilacz, mysz z podkładką, 3 joysticki, Disk Box, 50 dyskietek, literatura. Cena 600 zł lub zamienię na PC min. 386, HDD, monitor. **Marcin Marganiec, ul. Służbowa 33/240b/44, 92-305 Łódź, tel. 6725761.**

Amiga 500, 1 MB RAM, 2 joysticki, mysz, 50 dyskietek, Disk Box, literatura. Cena 350 zł. **Leszek Rybacki, ul. Kleina 4/36, 85-791 Bydgoszcz, tel. (052) 3444004.**

Amiga 600, 2 MB CHIP RAM, ok. 90 dyskietek, mysz, podkładka, 2 joysticki, pokrywa na klawiaturę, literatura, czasopisma. Cena do uzgodnienia. **Łukasz Kościelny, ul. Strażacka 14, 42-130 Węczyca, tel. (034) 3170138.**

Amiga 600, VSB z kasetą, joystick, 120 dyskietek. Cena 600 zł lub zamienię na PSX bądź Saturn. **Tomasz Kulel, ul. Puławska 21/44, 24-300 Opole Lub., tel. 8273780.**

Amiga 500, 1 MB RAM, monitor Philips 14", zewnętrzna stacja dysków, oprogramowanie, 225 dyskietek, czasopisma. Cena 800 zł. **Dariusz Lubawy, ul. Sobieskiego 2/3a, 62-200 Gniezno, tel. (061) 4262567.**

Amiga 500, 1 MB RAM, 2 joysticki, mysz, modulator TV, 78 dyskietek, czasopisma, przełącznik 0,5 - 1 MB. Cena 400 zł. **Maciek Wróblewski, ul. Uniejowska 21/68, 62-700 Turek, tel. (063) 783581.**

Amiga 500, 1 MB RAM, 100 dyskietek, pokrywa, joystick, mysz, VBS, monitor 14" Philips mono. Cena 600 zł. **Mateusz Kasprzyk, ul. Gwiaździsta 40/2, 67-200 Głogów.**

Amiga 500 z akcesoriami za 300 zł. Game Boy, lupa, 2 gry za 150 zł lub zamienię wszystko na PSX z dopłatą z mojej strony. **Piotr Budzyński, ul. Piękna 5, 09-402 Płock, tel. (024) 2628807.**

Amiga 500, 1 MB RAM, monitor kolorowy stereo C1802 14", filtr, modulator, Disk Box, mysz, podkładka, zasilacz, pokrywa na klawiaturę, prasa, literatura. Cena 900 zł. **Przemek Blachura, ul. Piłsudskiego 14/43, 32-580 Chełmek, tel. (033) 463314.**

Amiga 500, 1 MB RAM, 200 dyskietek, mysz, joystick, oprogramowanie. Cena 350 zł (do uzgodnienia). **Adam Kosak, ul. Chełmińska 42/2, 86-300 Grudziądz, tel. (051) 6437293 (po 16:00).**

Amiga 500, 1 MB RAM, modulator, joystick, mysz, FDD 5,25", 30 dyskietek 3,5", zasilacz, pokrywa. Cena 320 zł. **Łukasz Zając, ul. Staszica 5, 05-820 Piastów, tel. (022) 7236076.**

Amiga 500, 2 joysticki, zasilacz, mysz, podkładka, 30 dyskietek, okablowanie. Cena 430 zł. Joypad do Pegasusa za 7 zł oraz cartridge za 100 zł. **Daniel Kanteluk, ul. Bukowa 13, 58-260 Bielawa, tel. (074) 335051.**

Amiga 500, 1 MB RAM, mysz, 2 joysticki, ponad 150 dyskietek, literatura. Cena ok. 450 zł, z monitorem ok. 700 zł. **Radosław Sierant, ul. Ciołkowskiego 20/5, 41-818 Zabrze, tel. (032) 2735003.**

Amiga 500, 1 MB RAM, modulator, Disk Box, joystick, mysz, kabel Euro, pokrywa, literatura, podkładka pod mysz, Cena 450 zł. 2 MB Elbox za 160 zł. **Marcin Kruczek, ul. Gawrona 1a/2, 41-811 Zabrze.**

OGŁOSZENIA DROBNE

OGŁOSZENIA DROBNE

Amiga 500, 1 MB RAM, mysz, joystick, kable, ok. 90 dyskietek, zasilacz, literatura, monitor kolorowy Philips. Cena 900 zł lub zamienię na PSX z 2 joypadami i 1 grą. **Konrad Górski, ul. Główna 9, 44-362 Odra, tel. (036) 4512588 (wieczorem).**

Amiga 500, 1 MB RAM, joystick, mysz, modulator TV, gry. Cena 350 zł. **Staszek Szukała, ul. Kuzów 28, 39-200 Dębica, tel. (014) 770005.**

Amiga 500, 1 MB RAM, 2 joysticki, 2 myszy, literatura - 350 zł, rozszerzenie pamięci 512 KB - 50 zł, gry: Settlers, Legion, Colonization, Sindicate, Fields of Glory, Sensible World of Soccer każda po 20 zł. **Marcin Krasuski, ul. Targowa 7/5, 08-110 Siedlce, tel. (025) 633576.**

Amiga 500+, 2 MB RAM, modulator, 2 joysticki, mysz, dyskietki. Cena 450 zł. **Piotr Polak, ul. Wojska Polskiego 25/4, 05-100 Nowy Dwór Mazowiecki, tel. 7759814 (po 16:00).**

Amiga 500, 1 MB RAM, mysz, joystick, ponad 100 dyskietek, zasilacz, kabel Euro. Cena 420 zł. **Artur Balicki, ul. Kordiana 7/32, 37-700 Przemyśl, tel. (016) 6701603.**

Amiga 500, 1 MB RAM, modulator, 50 dyskietek, 2 joysticki, mysz, Disk Box. Cena 400 zł (do uzgodnienia) lub zamienię na PSX z dopłatą do 150 zł z mojej strony. **Michał Ziarno, Osiek 162a, 32-300 Olkusz, tel. (035) 427141 (po 15:00).**

Amiga 500, 1 MB RAM, ok. 80 dyskietek, 2 joysticki, mysz, pokrywa, Disk Box. Cena 350 zł lub zamienię na PSX (za małą dopłatą). **Piotr Dymek, os. Władysława Jagiełły 10a/8, 60-688 Poznań, tel. (061) 8222227.**

Amiga 500 z wyposażeniem. Cena 380 zł. **Krzysztof Wesołowski, ul. Maciejowicka 10/5, 70-786 Szczecin, tel. 642217.**

Amiga 500, 1 MB RAM, mysz, joystick, pokrywa, oprogramowanie, literatura. Cena 300 zł. **Sławomir Woźniak, ul. Wodnika 9/9, 91-498 Łódź, tel. (042) 586086 (19:00 - 22:00).**

Amiga 500, 1 MB RAM, pokrywa, modulator, mysz, podkładka, 2 joysticki, 160 dyskietek, literatura, Disk Box. Cena 500 zł. **Przemysław Biernat, ul. Różana 9/47, 11-400 Kętrzyn, tel. (089) 7518445.**

Amiga 500 z osprzętem, 100 dyskietek, modulator, 1 MB RAM. Cena 500 zł. Sega Game Gear z ładowarką. Cena 300 zł. Game Boy i 3 gry za 180 zł. **Albert Śnitko, ul. Kauna 10, 05-500 Piaseczno, tel. 7569507.**

Sprzedam lub wymienię Amigę 500, 1 MB RAM na Sony PSX z 3 grami i 2 joypadami. Dopłacę 220 zł. Gazety komputerowe; SS, GK, ŚGK, Gambler po 1 zł sztuka. **Krzysztof Wallicki, os. E. Plater 8/13, 66-62 Gubin, tel. (063) 593104 wew. 2396.**

Amiga 500, 1 MB RAM, mysz, 2 joysticki, zasilacz, kabel Euro, podkładka pod mysz, 40 dyskietek, literatura. Cena 350 zł. **Kasper Strąk, ul. Karłowicza 4/10, 25-357 Kielce, tel. 3449691.**

Amiga 500+, 2,5 MB FAST RAM, ponad 100 dyskietek, joystick, mysz zpodkładką, modulator, monitor 12" mono. Cena 800 zł. **Grzegorz Olichwierczuk, ul. Wojska Polskiego 61, 08-300 Sokołów Podlaski, tel. 5456.**

Oryginalne gry na PC CD: Assain, Biem Machinhead, Harvester, Nascar Racing 2, Scarab, Broken Sword, Death Rally, Gene Machine po 50 zł za sztukę oraz Time Commando i Interstate 76 po 80 zł. **Rafał Puchała, ul. Szpitalna 11a/4, 22-200 Włodawa.**

Amiga 500, 1 MB RAM, 2 myszy, 2 joysticki, modulator, ok. 70 dyskietek, podkładka pod mysz. Cena ok. 350 zł (możliwość negocjacji). **Maciej Mauszyj, ul. Kortantego 7/9, 48-200 Prudnik, tel. (077) 368441.**

Amiga 500, 2 joysticki, mysz, 200 dyskietek, 1 MB RAM, kickstart 1.3/2.0 (lub na części). Sega Saturn, 2 joypady oraz 3 dobre gry - 700 zł. **Bartek Kędziora, ul. Gwardii Ludowej 9, 88-400 Żnin, tel. (0534) 21742.**

Oryginalne gry na PC: Fifa '97, NBA '97 i MDK w cenie 65 zł sztuka. **Kazimierz Tylec, ul. Wodeckiego 4/34, 44-335 Jastrzębie, tel. (036) 4713705.**

Oryginalne gry na PC CD: Grand Prix 2 + poprawki - 120 zł, Speedway Manager 96 - 30 zł, joystick Python 5 - 30 zł. **Michał Sawicki, ul. Podwisłocze 8/148, 35-310 Rzeszów, tel. (017) 657037.**

Oryginalną grę Duck ol Tales 2 (Game Boy) za 45 zł. **Bartosz Krukowiecki, ul. Boma 27a/4, 81-381 Gdynia, tel. (058) 6202482 (po 18:00).**

Gry na Nintendo 64: Mario 64 - 140 zł, Wave Race - 180 zł, Mario Kart - 180 zł lub wymienię na inne (NTSC lub PAL). **Łukasz Stachurko, ul. Białostocka 5/76, 03-741 Warszawa, tel. (022) 6184041.**

Gre na PC Carageddon za 145 zł. **Marcin Korbasiewicz, ul. Zabrzyckiego 11/13, 44-100 Gliwice, tel. (032) 2304571.**

Oryginalne gry na Amigę - Cannon Fodder 2 za 55 zł, Birds of Prey za 25 zł, Skarbnik za 15 zł, Black Crypt za 25 zł lub wymienię na inne. **Roman Chmiel, ul. Pulna 12, 44-362 Bełsznica.**

Gryna konsolę Game Boy: Super Mario Land 2, terminator 2, F-15 Strike Igle, Lemmings Cena za wszystkie gry 110 zł. **Kazimierz Marczak, Mogilno 18, 98-203 Rossoczyca.**

Gry na PSX: Alien Trilogy - 85 zł, Resident Evil - 150 zł, Rayman - 90 zł. **Marek Kruk, ul. Gracjanna 5a, 05-807 Podkowa Leśna.**

Dryginalną grę na PC - Red Alert + misje Counterstrike (3 CD). Cena 140 zł. **Marcin Falkenberg, ul. Piotra Skargi 7/5, 71-422 Szczecin, tel. (091) 221608.**

Sega Saturn, 2 joypady, CD demo - 450 zł, gry: Nights - 120 zł, Sega Rally - 120 zł, Tomb Raider - 130 zł, Virtua Fighter 2 - 130 zł, Wipeout - 100 zł, Ultimate Mortal Kombat 3 - 130 zł. Wszystko razem za 1000 zł. **Adrian Marcinek, ul. Bracławska 4/9, 04-044 Warszawa, tel. (022) 8133771 (po 19:00).**

Gry na Amigę 600 i 500+: Worms - 75 zł, Rally Championships - 70 zł, Euro Soccer - 50 zł oraz gry na PC: Destruction Derby - 90 zł, Action Soccer - 50 zł, Wipeout - 90 zł. **Kamil Stefański, ul. R. Dmowskiego 52a/10, 41-219 Sosnowiec, tel. (032) 2539147.**

Oryginalne gry na Amigę: Tyran - 20 zł, Kajko i Kokosz - 20 zł, Universe - 20 zł, Whiz - 10 zł, Prawo Krwi - 15 zł, Shak-Fu - 20 zł. **Mateusz Pokuć, ul. Dworcowa 10/1, 59-920 Bogatynia, tel. (075) 7731657.**

Oryginalną grę na PC CD - NBA Live'96 za 60 zł. **Daniel Nowak, ul. Miła 12, 86-060 Nowa Wieś Wielka, tel. 812270 (po 15:00).**

Gry na Nintendo 64: Star Fox - 120 zł, Mario - 120 zł, Gemon - 160 zł, Bomberman - 150 zł, Blast Corps - 120 zł, Multi Racing - 160 zł, Turok - 200 zł oraz converter NTSC/PAL - 80 zł. **Dariusz Malich, ul. Dybowskiego 9/3, 10-718 Olsztyn, tel. (0601) 654460.**

Oryginalne gry na PSX: Tomb Raider 1 i 2, Crash Bandicoot 1 i 2, Carnage Heart, Pandemonium 1 i 2 i inne. Cena 1kg zł. **Waldemar Borkowski, ul. Kossaka 140/84, 64-920 Piła, tel. (067) 2147138.**

Oryginalne gry na PC: Extreme Assault za 90 zł i Archimedean Dynasty za ok. 70 zł. Możliwość wymiany na inne. Najlepiej z okolic Krakowa. **Tomasz Kmiecik, ul. Dietla 49/18, 31-054 Kraków, tel. (012) 4217822.**

Oryginalne gry na PC: Discworld 2 - 50 zł, Ace Ventura - 60 zł oraz joystick Super Warrior za 30 zł i PC Spirit Pad za 40 zł. **Marcin Lipski, ul. Zielonogórska 24, 66-001 Zawada.**

Grę Populous 2 i Powermonger za 20 zł (PC CD oryginał). **Jacek Andrzejewski, ul. Sieradzka 44/30, 98-220 Zduńska Wola, tel. (043) 8235513.**

Gry na PC: Front Lines - 40 zł, 11th Hour - 40 zł, Hannibal PL - 30 zł, Ishar - 25 zł, Ishar 2 - 30 zł, Crystal of Arbonea - 20 zł, Skaut Kwatermaster - 30 zł, Piotrków 1939 - 30 zł, Secret of Monkey Island - 30 zł, Jack Orlando - 35 zł. **Łukasz Sobota, ul. K. Napierskiego 16, 43-502 Czechowice - Dziedzice.**

Grę na PC - Ace Ventura PL - 80 zł. Kartę graliczną SVGA 1 MB za 50 zł **Łukasz Nowik, os. Słoneczne 6/20, 67-300 Szprotawa, tel. (068) 3763747.**

Gry na Nintendo 64 NTSC: Turok, Mario Kart, Golden Eye, Star Wars. Cena od 160 zł. **Robert Radomski, Pl. Jana Pawła II 22, 17-300 Siemiatycze, tel. (085) 552730.**

Gry na PSX: Rage Racer - 80 zł, Tekken - 30 zł, Resident Evil Directors Cut - 150 zł. Kupię wszystkie rzeczy związane z grą Tekken. **Bartek Chajec, ul. Nałkowskiej 8/9, 59-220 Legnica, tel. (076) 561721.**

Gry na PSX: V-Rally - 155 zł, Soulblade - 100 zł, Disney's Action Game Featuring Hercules - 150 zł **Bartosz Urbaniak, ul. Czerska 5, 89-530 Śliwice, tel. (0531) 40160 (20:00 - 21:00).**

Oryginalne gry na PC: Dungeon Keeper - 100 zł, Blood - 100 zł, KKnD - 80 zł, Red Alert - 90 zł, Command & Conquer + misje - 90 zł. **Hubert Kawicki, ul. Norwida 5, 64-500 Szamotuły, tel. (061) 2921610 (po 15:00).**

Oryginalne gry na PC: KKnD - 100 zł i Diablo - 50 zł. **Marcin Rakicki, ul. Łokietka 24/52, 11-400 Kętrzyn, tel. (089) 7526417.**

Komplet oryginalnych gier na PC CD: Diablo, Heroes of Might & Magic, Virtua Fighter 2 , Mortal Kombat 3, Daggerfall za 250 zł (płatne przy odbiorze przesyłki). **Sławek Gwizdała, Gołąbek, 89-511 Cekcyn.**

Gry (oryginalne): Crow, USNF '97, Polanie CD po niskich cenach lub wymienię na inne. **Bartosz Wiszewski, ul. Lipowa 30, 66-340 Przytoczna, tel. (095) 7545222 wew. 181.**

Grę Ace Ventura. Cena do uzgodnienia **Marcin Ruszkowski, ul. Sikorskiego 27/56, 95-035 Ozorków, tel. (042) 185005.**

Gry na PC CD: Broken Sword 2 PL - 120 zł, Hexen II - 120 zł, Dungeon Master 2 - 100 zł, LBA 2 - 110 zł, Duke Nukem 3D - 110 zł, Time Commando - 35 zł, Deus PL - 70 zł. **Tomasz Kałżny, ul. Konopnickiej 18/20/36, 62-800 Kalisz.**

Gre Dungeon Keeper za 80 zł. **Marcin Babczyk, ul. Mickiewicza 36/55, 41-300 Dąbrowa Górnicza, tel. (032) 2648308.**

Oryginalne gry na PC: Shadow Warrior - 120 zł, International Rally Championship - 130 zł. **Maciej Gogoc, ul. Warszawska 58/7, 81-309 Gdynia, tel. (058) 6210280.**

Gry na PSX: Exhumed - 100 zł, International Superstar Soccer Pro - 120 zł. Razem 200 zł. **Tomasz Krokosz, ul. Sadowa 1, 48-200 Prudnik, tel. (077) 361577.**

Game Boy, gry: Mario 2, Bomb Sack Cena 130 zł lub wymienię na kartę pamięci do PSX z dopłatą (do uzgodnienia). **Piotr Huzar, ul. Powstańców Wielkopolskich 16/22, Koszalin, tel. (094) 427417 (po 15:30).**

Super Nintendo, 2 joypady. Cena 175 zł. Gry: Pilot Wings, F-Zero, Street Fighter 2, Super Soccer, Super Aleste po 65 zł oraz Star Wars: Super Empire Strikes Back (NTSC) za 50 zł. **Radosław Stawiecki, ul. Wysoka 66b/13, 17-300 Siemiatycze, tel. (085) 560379.**

Pegasus, 2 cartridge, 2 joypady, zasilacz, antena, pistolet Cena 100 zł. Kupię Amigę 500 lub 600 bądź 1200. **Artur Kucharski, ul. Wieczorka 9d/5, 47-232 K.-Koźle, tel. (077) 837876.**

Dodatkowa stacja dysków do Amigi Datalux SV-702 wraz z kablem. Cena 100 zł. **Adam Cepil, os. Sikorskiego 14/45, 28-100 Busko-Zdrój, tel. 6906.**

Monitor mono (do Amigi) 1802 za 350 zł. Amiga 600, zasilacz, dyskietki, mysz (razem lub osobno) za 300 zł. Amiga 1200, HDD 40 MB, 6 MB RAM za 1200 zł. Możliwość negocjacji cen. **Katarzyna Witczak, ul. Śniechowskiego 8/1, 95-100 Zgierz.**

Super Nintendo, gra Super Mario World, zasilacz, joypad. Cena ok. 170 zł. **Daniel Król, ul. Iberyjska 7/16, 02-764 Warszawa, tel. (022) 421133 (po 15:30).**

Game Boy z 20 grami, między innymi: Lion King, Super Mario, Mickey Mouse, Boxing, Motocross, do tego zasilacz. Cena 190 zł **Jacek Grądzielewski, os. Stare Żegrze 183/6, 61-249 Poznań, tel. (061) 8796761.**

Sega Mega Drive II (północna) i 2 gry. Cena 330 zł. **Wojciech Ogrodnik, ul. Grochowska 86/18, 04-301 Warszawa.**

CD32, joypad, gry: Global Effect, Fire Force, UFO, LeepWalker + CD Gamer. Cena 600 zł. **Michał Marianowski, ul. Orłowska 7/27, 03-571 Warszawa, tel. (022) 6795144.**

Nintendo 64, joypad, 3 cartridge. Cena 750 zł. **Krzysztof Kąkol, ul. Krakowska 14, 66-530 Drezdenko, tel. 7621305.**

Sega Saturn (na gwarancji), joypad, 6 gier demo na CD. Cena 750 zł **Mariusz Dudała, ul. 1-go Maja 139/4, 25-900 Kielce, tel. (041) 3458542.**

Nintendo 64 wraz z grą Super Mario za 800 zł. Możliwość negocjacji ceny. **Krzysztof Wiśniewski, ul. Franciszkańska 3/18, 86-200 Chełmno, tel. (056) 6861635 lub 6862117.**

Sony PlayStation, 10 gier, 2 joypady, karta pamięci, kabel RGB, konsola NTSC/PAL. Cena 1000 zł. **Dariusz Malich, ul. Dybowskiego 9/3, 10-718 Olsztyn, tel. (0601) 654460.**

Pegasus, zasilacz, 2 joysticki, 14 gier. Cena 260 zł. **Maciej Chojnacki, ul. Bydgoska 12/47, 62-510 Konin, tel. (063) 421918 (po 16:00).**

Sega Mega Drive, 15 gier. Cena 400 zł. Gratis komplet bezprzewodowych joypadów. **Grzegorz Płat, os. Północ 25/17, 64-300 Nowy Tomyśl.**

ZAPRENUMERUJ

Prenumerata półroczna
w cenie 23.40 zł (3.90 zł za jeden numer)

Prenumerata roczna
w cenie 42.00 zł (3.50 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma możesz być pewien, że:

- oszczędzisz pieniądze!
- oszczędzisz czas!
- nie przegapisz żadnego numeru!

NIE ŁAM GŁOWY
ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!

Proponujemy Wam także zamieszczenie na łamach naszego pisma darmowych ogłoszeń! Blankiet drukujemy poniżej!

DARMOWE OGŁOSZENIA DLA CZYTELNIKÓW
sprzedam kupię wymienię różne (niepotrzebne skreślić)

imię i nazwisko .....

ulica .....

kod pocztowy ..... miejscowość .....

telefon, fax .....

UWAGI .....

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Opłata zł .....

Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Opłata zł .....

Datownik

Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Opłata zł .....

Datownik

Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Opłata zł .....

Datownik

Podpis przyjmującego

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

3/97	☐	10/97	☐		
4/97	☐	11/97	☐	☐	☐
5/97	☐	12/97	☐	☐	☐
6/97	☐	CD 1/96 ŚGK	☐		
7/97	☐				
8/97	☐				
9/97	☐				

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

3/97	☐	10/97	☐		
4/97	☐	11/97	☐	☐	☐
5/97	☐	12/97	☐	☐	☐
6/97	☐	CD 1/96 ŚGK	☐		
7/97	☐				
8/97	☐				
9/97	☐				

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

3/97	☐	10/97	☐		
4/97	☐	11/97	☐	☐	☐
5/97	☐	12/97	☐	☐	☐
6/97	☐	CD 1/96 ŚGK	☐		
7/97	☐				
8/97	☐				
9/97	☐				

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

3/97	☐	10/97	☐		
4/97	☐	11/97	☐	☐	☐
5/97	☐	12/97	☐	☐	☐
6/97	☐	CD 1/96 ŚGK	☐		
7/97	☐				
8/97	☐				
9/97	☐				

ARCHIWALNE NUMERY

Przy pomocy blankietu prenumeraty można zamówić archiwalne numery ŚGK oraz CD-ŚGK wyszczególnione na blankiecie prenumeraty. Cena każdego egzemplarza ŚGK wynosi **3.50 zł**, natomiast CD-ŚGK **9,60 zł**

Aby złożyć zamówienie należy **CZYTELNIE** wypełnić zamieszczony obok blankiet, zaznaczając interesujące Cię pozycje i wpłacić określoną sumę pieniędzy na nasze konto. Na jednym blankiecie można zamawiać kilka numerów archiwalnych. Należy wtedy pomnożyć ilość egzemplarzy przez cenę jednej sztuki. Można również zamawiać jednocześnie numery archiwalne i prenumeratę. Termin realizacji zamówienia: 10 dni od daty otrzymania wpłaty.

ILOŚĆ EGZEMPLARZY ARCHIWALNYCH JEST OGRANICZONA.

UWAGA!

Redakcja nie zwraca pieniędzy wpłaconych na zakup numerów archiwalnych, których nie umieszczono w ofercie. Redakcja nie realizuje sprzedaży za zaliczeniem pocztowym.

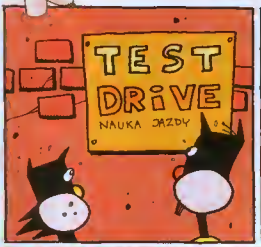
Blankiet należy wypełnić
DRUKOWANYMI LITERAMI
nakleić na kartkę pocztową
i przesłać na adres:

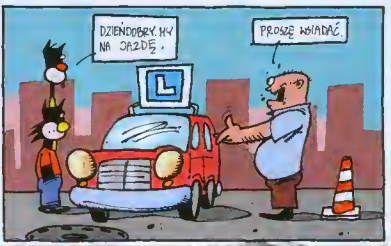
Skrytka Pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne.
Ważny jest wyłącznie
ORYGINALNY BLANKIET
(nie jego kserokopia)
wycięty z czasopisma.

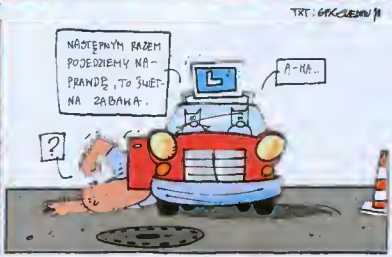
UWAGA:
ogłoszenia dotyczące kupna i sprzedaży muszą zawierać cenę.

ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA...





TXT: GRZEGORZ



REAH

ZMIERZ SIĘ Z NIEZNANYM

TOTALNY ATAK NA ZMYSŁY

JUŻ W SKLEPACH!

„żywi" aktorzy

porywająca historia

niewiarygodne detale